Mighty Blade

GUIA PARA INICIANTES

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

EDITORA
RUNAS

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

Mighty Blade

GUIA PARA INICIANTES

Porto Alegre
2021

Versão: 3.5
Copyrights © Tiago Junges
Autores: Tiago Junges, Domênico Gay, Luciano Abel
Ilustração de Capa: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)
Design de Capa: Aline Rebelo (aline.rebelo@gmail.com)
Ilustrações Internas: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)
Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)
Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Que rolem os dados!!!
www.mightyblade.com
www.coisinhaverde.com
Porto Alegre
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

L95m Abel, Luciano
Mighty Blade: Guia para inicianates / Tiago Junges, Domênico Gay, Luciano Abel; [ilustração Domênico Gay] – Porto Alegre: [Edição digital Editora Runas], 2021.
86f. : il.

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domênico. II. Abel, Luciano. III. Título.

CDD: 793.9

Sumário

Introdução **3**
Capítulo 1 ..... **4**
Criação de Personagem 4
Ações e Testes 10
Exemplos de testes 13
Combate 15
Magia 21
Motivação 22
Evolução do Personagem 23
Capitulo 2 - Raças **24**
Anões 25
Elfos 26
Faunos 28
Humanos 30
Jubans 32
Tailox 34
Capítulo 3 - Classes **36**
Feiticeiro 36
Guerreiro 41
Ladino 45
Paladino 49
Patrulheiro 53
Sacerdote 58
Capítulo 4 - O Mestre 66
Capítulo 5 - Equipamento 70
Apêndice - Condições 83
Ficha em Branco 86

Introdução

Muito bem, então você quer jogar RPG? Ótimo! Você veio ao lugar certo. Esse livro tem a intenção de te ajudar a começar a jogar. Ele foi feito para jogadores que nunca jogaram antes, ou jogaram muito pouco. Com esse livro

você pode começar um jogo com seus amigos e aos poucos ir aprendendo sobre o RPG Mighty Blade.

A primeira coisa que você precisa saber é que esse não é o único RPG que existe, atualmente existem dezenas de sistemas de RPG que você pode utilizar, cada um deles tem um objetivo, um estilo. O Mighty Blade tem o foco nos jogadores que nunca jogaram e nas pessoas que não querem perder muito tempo lendo centenas de páginas pra poder começar a jogar.

Esse livro apresenta uma versão bem resumida e ainda mais prática do sistema do Mighty Blade. Nosso sistema já é simples para iniciantes, mas o Guia Básico tem muitas opções e pode sobrecarregar o mais afoitos, disponibilizando apenas opções básicas para começar a jogar. Com ele você poderá participar de muitas aventuras e levar seu personagem até o 5º nível. A partir desse ponto você já estará pronto para mergulhar no Guia Básico e usar todo o potencial do RPG Mighty Blade.

Para jogar Mighty Blade você precisa formar um grupo juntando alguns amigos, recomendamos um grupo de 3 a 5 para não exigir muito do Mestre. Falando nisso um de vocês deverá ser o Mestre, aquele responsável por criar a aventura, que tal você? Isso mesmo, já que está lendo o livro, que tal você? Alguém tem que juntar o grupo e dar a missão, essa é uma função muito importante, é com certeza a que dá mais trabalho, mas também é o papel mais recompensador da mesa, pois ao final, quando todos tiverem tido uma enorme diversão com a aventura que você narrou, você vai ter aquele sentimento de realização, ao ter sido responsável por todas aquelas horas de diversão, que sem você, não teriam acontecido.

Mas não se preocupe muito com isso agora, se quiser pule para o Capítulo 4 e leia mais sobre ser um Mestre, mas o ideal é virar a página e acompanhar o livro passo a passo, entendendo como o jogo funciona.

Boa Aventura!

Luciano Abel

Capítulo 1 – Regras

Para jogar Mighty Blade você precisa de um personagem. As características relevantes do personagem são resumidas na sua Ficha de Personagem. Este capítulo tem como principal função apresentar essas características em detalhes, bem como seu uso durante uma partida, para assim representar as capacidades do seu personagem em termos de jogo.

Criação de Personagem

Para fazer seu personagem, antes o Mestre precisa lhe falar sobre o mundo onde a história que ele vai narrar se passa. Mighty Blade é um jogo de fantasia medieval, ou seja, um mundo onde há cavaleiros e nobres, como em nossa idade média, mas com magia e criaturas fantásticas, como goblins, grifos e dragões! Nos capítulos 2 e 3, há pequenas descrições de como cada Raça e Classe está ligada à Drakon, o cenário oficial de Mighty Blade, para ajudar o Mestre e os jogadores à criarem personagens nesse cenário. No entanto, o mestre pode usar qualquer outro cenário de fantasia medieval que desejar para suas aventuras, como a Terra Média de O Senhor dos Anéis ou Westeros de Guerra dos Tronos, ou ainda criar seu próprio mundo fantástico!

Primeiro você deve fazer uma cópia da Ficha de personagem que está ná última página deste livro, então deve seguir os passos a seguir para preenche-la conforme o exemplo na página ao lado.

Em cada um dos passos você será direcionado a um capítulo do livro, vá ao capítulo indicado e selecione o que interessa para seu personagem, então volte para cá e siga para o proximo passo. Se você pretende ser o mestre, use esse momento para aprender a fazer o personagem, assim você vai poder ajudar seus jogadores.

Persongem Passo a Passo

Passo 1 – Raça: Escolha uma das Raças descritas no Capítulo 2 (pág. 24) e anote na ficha os Atributos Inicias de sua raça e sua Habilidade Automática.

Passo 2 – Classe: Escolha uma das Classes descritas no Capítulo 3 (pág. 36) e anote sua Habilidade Automática. Some os modificadores de Atributo de sua classe aos valores iniciais previamente anotados.

Passo 3 – Habilidades: Escolha 3 Habilidades na lista de Habilidades de sua Classe.

Passo 4 – Equipamento: Escolha seu Equipamento. No Capítulo 5 existe uma série de itens que seu personagem pode possuir. Cara item possui um preço descrito, seu personagem tem 500 moedas para gastar neles.

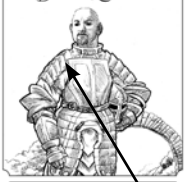
Passo 5 – Toques Finais: Preencha os detalhes restantes da ficha Você tem 60 pontos iniciais em Vida e Mana.

Passo 6 – Está Vivo!: Escolha o nome do personagem, sua motivação (pág. 22) e, se quiser, faça um desenho do personagem e pense em uma breve história para ele.

Personagem: Helmer da Nova Esperança
Jogador: Matheus Cruz
Raça: Humano **Classe:** Paladino
Experiência: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ **Nível:** 1º
Motivação: Levar a justiça o Paladino que, por negligência, falhou em proteger a vila onde sua família morava, o que levou a morte de seus pais.

Mighty Blade

Desenho/Símbolo



Vida 60
Mana 60

Força 5 (3 +1 +1)
Agilidade 3 (3)
Inteligência 3 (3)
Vontade 5 (3 +1 +1)

Carga 100

Defesa
Bloqueio 14
Esquiva 11
Determinação 13

Ataque

Arma	Dano	Tipo
Sabre	15	Corte/Perf.

Habilidades

Nome	Dif.	Mana
Adaptabilidade (Força +1)		
Mestre de Armas 1 (+3 Dano)		
Código da Cortesia (Von +1)		
Montaria Especial (Destroi Mortos-Vivos)		
Código da Justiça de Mente vazia (Espanta os outros)	12	

Equipamento

Item	Custo	Peso
Armadura Simples (Defesa 3)	200	18
Escudo Pequeno (Defesa +1)	50	2
Sabre	100	1

Cabeçalho: *Preencha os espaços conforme for apropriado. Os círculos servem para marcar os pontos de experiência que o personagem adquire. Quando o personagem atingir 10 Pontos de Experiência, ele sobe de nível e os marcadores devem ser apagados deixando os círculos prontos para serem usados novamente para marcar a experiência adquirida.*

Desenho: *Não se preocupe se você não desenhar muito bem, bonecos palito são perfeitamente aceitaveis. Magos e Clerigos podem desenhar sua Runa pessoal ou Selo divino.*

Atributo: *Some os atributos iniciais de sua raça com o bônus da Classe e qualquer bônus fornecido por habilidades (no exemplo o personagem tem uma Habilidade que concede +1 em Força e outra Habilidade que concede +1 em Vontade).*

Carga: *Multiplique a força por 20.*

Vida e Mana: *Personagens de nível 1 geralmente têm 60 pontos iniciais em ambos. Use os escudos para marcar o máximo do personagem, e o campo abaixo para marcar as quantidades que o personagem têm depois de sofrer algum dano ou gastar Mana.*

Ataque: *Anote as armas que seu personagem tem a disposição, juntamente com o dano e o tipo de dano.*

Defesa: *Some aqui a armadura, escudo e qualquer item mágico que ofereça algum bônus de defesa ao personagem. Lembre que o Bônus de Armadura soma tanto na esquiva como no bloqueio, mas o escudo soma apenas no bloqueio, habilidades que ofereçam esses bônus tem eles especificados na descrição.*

Habilidades: *Anote a Habilidade automatica da Raça e da Classe, e escolha 3 outras habilidades na lista de sua Raça, Classe ou na Lista de Habilidades Gerais. Escreva resumidamente o que cada Habilidade lhe confere, e anote a Dificuldade e o custo em Mana da Habilidade, caso haja.*

Equipamento: *Aqui você pode anotar o peso e o custo de cada um de seus equipamentos, além de algum detalhe sobre sua função.*

Muito bem, agora que você já tem um personagem, vamos falar um pouco sobre cada uma das características dele.

ATRIBUTOS

Os atributos determinam tudo que seu personagem pode fazer, todos os testes (que explicaremos a diante) são feitos a partir deles. São eles:

FORÇA

(FÍSICO, VIGOR, SAÚDE)

Qualquer tarefa que dependa do poder físico do personagem é feita com esse atributo, ele concentra toda a capacidade muscular e resistência física dele. Esse atributo é usado para resistir à fadiga, realizar ataques corporais, escalar, erguer pesos, forjar metais, minerar, e qualquer outra atividade que exija resistência e força física.

AGILIDADE

(DESTREZA, REFLEXOS, FLEXIBILIDADE)

Sempre que o personagem precisar de coordenação, controle e precisão, suas ações estarão centradas nesse atributo. A Agilidade é usada para fazer acrobacias, malabarismo, se equilibrar, mover-se em silencio, saltar com precisão, mirar ataques a distância, pular sobre obstáculos, esgueirar-se sorrateiramente, etc.

INTELIGÊNCIA

(INTELECTO, RACIOCÍNIO, PERCEPÇÃO)

Sempre que uma tarefa exigir a capacidade mental do personagem, esse atributo é posto em prática. A Inteligência é usada em situações que exijam capacidade de aprender e aproveitar conhecimento, memória e raciocínio, além de representar o quão atento o personagem está aos seus arredores e o quão rápido ele responde às mudanças no ambiente. Perceber a presença de itens ou personagens escondidos, entender o conteúdo de textos mágicos, produzir poções, reconhecer animais e plantas e suas propriedades são alguns exemplos de usos de Inteligência.

VONTADE

(PRESENÇA, PERSEVERANÇA, ESPÍRITO)

Representa a perseverança do personagem, sua capacidade de seguir em frente não importa o que aconteça, assim como sua presença de espírito e magnetismo natural. Esse atributo é usado para testar sua concentração e coragem, e também em interações sociais como mentir, intimidar, barganhar preços e entreter (ou atrair) alguém com histórias envolventes, músicas empolgantes ou danças sensuais, por exemplo.

HABILIDADES

As Habilidades possuem característica específicas e únicas e devem ser lidas individualmente para sua compreensão. Elas são, em essência, capacidades de um personagem – o que e quão bem ele faz uso de itens, técnicas ou conhecimentos que possui.

Nesse livro você encontrará as Habilidades Automáticas de cada Raça e Classe, alem disso a Classe apresentara uma lista de Habilidades das quais você pode escolher 3 na criação do personagem. Essa lista contém as habilidades básicas que um personagempode pegar até o 4 nível.

Habilidades com um nome seguido de um número (por exemplo, Grito de Guerra 1 e Guerreiro de Aço 1) são habilidades que possuem versões avançadas descritas no Guia Básico, mas como essas são regras avançadas, elas não estão presentes neste livro.

Além disso, as Habilidades são divididas em três tipos (Ação, Reação e Suporte) e em quatro categorias (Característica, Magia, Padrão ou Técnica). Esses tipos e categorias são explicadas a seguir:

TIPOS

Ação: Requer uma ação padrão para acionar. Um personagem pode usar essas habilidades a qualquer momento em que fosse realizar uma ação padrão a menos que ela especifique que o personagem precisa desempenha-la como uma ação de turno completo – como realizar um Encontrão. (veja Combate, pág. 15, para mais detalhes sobre os tipos de ações).

Reação: Acionada a partir de um acontecimento. Sempre que o acontecimento descrito na Habilidade ocorrer, o efeito de Reação pode ser acionado – mesmo em turnos em que o personagem tenha usado Habilidades de Ação ou realizado ações de turno completo. No entanto, nenhuma Habilidade de Reação ocorre automaticamente. O jogador precisa anunciar que seu personagem irá reagir à situação que aciona sua Habilidade de Reação para que ela tenha efeito. Além disso, cada Reação só pode ser acionada uma vez para cada efeito que a desencadeie.

Suporte: Está sempre acionada. Seus efeitos estão sempre ativos, não importa o que o personagem faça. Não se pode "desligar" os efeitos de Habilidades do tipo Suporte.

CATEGORIAS

Característica: São habilidades natas do personagem e representam elementos físicos e mentais intrínsecos dele. De um modo geral essas habilidades não são aprendidas, elas nascem com o personagem ou se desenvolvem naturalmente com o tempo.

Magia: São aquelas habilidades que necessitam que o personagem seja um conjurador para serem executadas. Magias são explicadas em mais detalhes na página 36.

Técnica: São aprendidas com treino formal (através de um instrutor), técnico (estudo de uma fonte teórica) ou empírico (simples tentativa e erro). Esse tipo de Habilidade representa um conjunto de conhecimentos práticos e conceituais que o personagem possui em uma área específica.

Padrão: Quando uma habilidade não entra em nenhuma das outras categorias, ela é deixada sem o descritivo entre parênteses e é considerada uma Habilidade Padrão.

ADQUIRINDO HABILIDADES

Um personagem de nível 1 tem 3 Habilidades selecionadas entre aquelas encontradas nas lista de sua Classe, além de suas Habilidades Automáticas fornecidas pela Raça e Classe.

Sempre que puder adquirir uma Habilidade, verifique se o personagem atende os Requisitos - neste livro, se a Habilidade tiver Requisitos, eles sempre serão outras Habilidades daquela Classe.

Pontos de Vida

Os Pontos de Vida (também chamados de PVs) definem quanto castigo físico um personagem é capaz de sofrer antes de se entregar. Eles não são uma medida apenas da saúde do personagem, mas também de uma mistura de sua moral, sua vontade de lutar, sua autoconfiança e também sorte. Quando o personagem sofre dano por um ataque, como um golpe de espada ou uma bola de fogo, não significa que ele for cortado ou queimado e que está sangrando e em chamas, mas sim que ele bloqueou ou esquivou o ataque por um triz ou que o ataque atingiu uma parte particularmente resistente da armadura e o personagem agora está mais consciente de que poderia perfeitamente ter, sim, perdido um bocado de carne devido ao ataque, o que efetivamente diminui sua autoconfiança e moral – além de talvez deixar um roxão ou até um pequeno corte superficial.

Um personagem de nível 1 tem 60 Pontos de Vida iniciais.

Por um Fio

Um personagem que perdeu todos os Pontos de Vida fica inconsciente, mas não está morto. O personagem é capaz de resistir aos ferimentos que o levaram à inconsciência por 1 minuto por ponto de Força ou Vontade antes de efetivamente morrer. Depois esse tempo ele deve fazer um teste de Vontade (dificuldade 12) para tentar reunir suas forças e permanecer vivo. Caso falhe no teste, ele morre irremediavelmente, mas se passar, ele estabiliza, e estará ainda inconciente, porém com 1 Ponto de Vida, acordando em 6 horas. Esse tempo de restabelecimento não recupera Pontos de Vida ou Mana adicionais.

Um personagem Por um Fio pode ser auxiliado por um personagem usando um Kit de Cura. Se esse aliado for bem sucedido em um teste de primeiros socorros (veja tabela de Ações na página 13) o personagem é considerado estabilizado como se tivesse sido bem-sucedido no teste de Vontade descrito acima.

Um personagem Por um Fio é considerado Indefeso (veja Condições, na página 83) e qualquer quantidade de dano que ele receber o fará morrer sem chances de recuperação. Um personagem estabilizado é considerado Desprevinido (veja Condições, na página 83), mas caso seja ameaçado, pode reagir.

Obviamente, certos ferimentos podem tornar o restabelecimento impossível. Se o alvo foi decapitado, petrificado, engolido, etc; não há meios de estabilizá-lo e não há chances de recuperação. Essas circunstancias podem acontecer a partir de Habilidades especiais que monstros tenham, ou magias.

Morte Instantânea

Se um personagem estiver completamente indefeso – isto e, inconsciente, totalmente contido ou Por Um Fio – um oponente pode matá-lo instantaneamente com um ataque qualquer. O dano do ataque é totalmente irrelevante (uma faca cega é fatal se o opoente não pode se defender, e mesmo desarmado um personagem pode simplesmente estrangular uma vítima indefesa até matá-la).

Lembre-se que um personagem que esteja dormindo não é considerado indefeso, mas sim surpreso (veja o capítulo 6 pág. 85 para mais detalhes).

PONTOS DE MANA

Mana é um conceito abstrato que mede a capacidade de concentração, o foco mental e espiritual do personagem e também, parcialmente, sua saúde. Os Pontos de Mana (também chamados de PMs) servem para abastecer Habilidades que tenham custo em Mana. Você só pode gastar Pontos de Mana se tiver a quantidade necessária exigida pela Habilidade ou tarefa. Habilidades de Ação e Reação devem ser abastecidas antes do personagem poder fazer o teste para realizá-la, e mesmo que não sejam bem-sucedidas, a energia necessária para realizá-las foi gasta de qualquer forma. Já as Magias são uma exceção a essa regra, só gastam pontos de Mana se você for bem-sucedido no teste para lança-la – portanto, se uma rolagem para lançar uma magia falha, ela não ocorre, e os Pontos de Mana do personagem não são gastos.

Um personagem de nível 1 tem 60 Pontos de Mana iniciais.

EXAUSTÃO

Um personagem que fique completamente exaurido de seus Pontos de Mana realiza todos os seus testes como se fosse Inapto até recuperar pelo menos 1 Ponto de Mana. Essa regra reflete a fadiga e falta de capacidade de concentração que o personagem sente ao chegar ao limite de sua resistência física e mental. Qualquer perda de Mana posterior será descontada dos PVs do personagem.

RECUPERAÇÃO

Há várias maneiras de recuperar Pontos de Vida e Mana sendo a mais comum o simples descanso. Um personagem descansando – isto é, sem fazer nenhuma atividade que exija testes de qualquer espécie, concentração física ou foco mental, como estudar magias, marchar ou ficar de vigia – recupera 1 ponto de Vida e Mana a cada dez minutos. Dormindo, o personagem recupera o dobro dessa quantidade.

Magias, poções e algumas Habilidades também podem recuperar Pontos de Vida e Mana. A recuperação através de poções, itens mágicos e Habilidades é direta, e o item ou Habilidade em questão terá uma descrição de como é seu funcionamento.

Sucessos Críticos em testes de Cuidados Médicos também podem recuperar Pontos de Vida – Veja Ações e Testes, na página 10.

Perceba que nenhum personagem pode recuperar Pontos de Vida ou Mana de modo à ficarem com mais do que seu máximo. O total dos Pontos de Vida e Mana de um personagem limitam sua quantidade máxima nessas duas características.

CARGA

Mede quanto peso o personagem pode carregar. Esse valor é definido pela Força do personagem e é expresso em quilos. Multiplique a Força por 10, esse é o máximo em quilos que um personagem pode carregar, se estiver carregando mais que isso ele estará inapto (veja a seguir), o personagem pode carregar no máximo o dobro de sua carga.

AÇÕES E TESTES

Sempre que seu personagem quiser fazer algo, você deve anunciar sua intenção ao Mestre, ele então irá ponderar se sua ação necessita de um teste ou não. Ações comuns e cotidianas, dificilmente exigirão testes. O que torna o teste necessário geralmente é um de dois fatores: a complexidade do que se quer fazer e o estresse envolvido. Pular uma cerca baixa, normalmente não exigiria um teste, mas fazer isso quando uma horda de trolls está perseguindo o personagem pode fazer com que o Mestre exija um teste!

DADOS

O Mighty Blade usa dados de seis lados para executar seus testes. Ao longo desse livro você verá o termo 1d6, 2d6, 3d6, etc. Esta é a maneira para dizer quantos dados rolar. Rolar 2d6 significa que você terá que rolar dois dados de 6 lados. Os dados de 6 lados são dados comuns como os encontrados na maioria dos jogos de tabuleiro em geral e são os únicos dados utilizados no Mighty Blade.

QUANTOS DADOS ROLAR

Em geral, quando o personagem tentar realizar uma tarefa, ele é considerado apto e rolará 2d6. Caso a ação exija uma habilidade ou conhecimento que o personagem não possui, ele é considerado inapto para o teste, rolando apenas 1d6. Circunstâncias adversas também podem deixar o personagem inapto, como lutar com alguém invisível ou na escuridão total. Se dois motivos para inaptidão se sobreporem, o personagem não será capaz de tentar a ação.

Além disso, algumas Habilidades adicionam dados à determinadas tarefas. Quando uma Habilidade indicar "some +1d6 no teste", o jogador pode rolar 1 dado a mais para que o personagem realize a tarefa, mesmo se for considerado Inapto. Se 2 ou mais Habilidades conferirem +1d6 pra mesma situação, o personagem soma ambos os bônus.

Exemplo 1: A Habilidade Automática dos Ladinos (Gatuno) permite que ele arrombe fechaduras. Isso significa que ele pode rolar 2d6 para essa tarefa. Mas ele ainda precisa das ferramentas ou será considerado inapto. Assim, se tentar abrir uma fechadura sem um Kit de Arrombamento ele irá rolar apenas 1d6 – e somará sua Agilidade.

Exemplo 2: Essa mesma habilidade confere +1d6 ao Ladino em testes de Mover-se em Silêncio, a Habilidade Furtivo do Ladino, também concede +1d6 em Mover-se em Silêncio. O que implicaria que um Ladino com ambas habilidades rolaria 4d6 (2d6 normais, +1d6 por cada Habilidade) para se movimentar sem fazer barulho.

A DIFICULDADE DOS TESTES

Quando o personagem estiver fazendo uma ação por si só, como tentar dobrar uma barra de ferro com as mãos, arremessar uma pedra através de uma janela, procurar um trecho específico em um livro ou tentar relembrar corretamente os passos para uma determinada cerimônia religiosa, o

personagem realiza um teste contra uma dificuldade estabelecida pelo Mestre. Essa dificuldade vai depender de quão simples ou complexa é a tarefa. A tabela a seguir apresenta os níveis de dificuldades e alguns exemplos.

Qualquer tarefa com Dificuldade 7 ou menos deve ser considerado um sucesso automático, para tornar o jogo mais fluido. Não faça teste para cada atividade que o personagem for realizar. Se ele diz que vai tirar água do poço para trazer para dentro de casa, por exemplo, não faça um teste de Força para ver quanta água ele consegue puxar de uma vez no balde. Isso não é importante, apenas diga que ele fez, e narre – ou permita que o próprio jogador narre – a situação e pronto, passe pra próxima cena. Além disso, se o personagem tiver tempo de sobra, e não corre um risco considerável – por exemplo, o personagem está em uma biblioteca que não conhece, procurando por um texto específico, mas ele

Dificuldade	Nível	Exemplo
7 ou menos	Corriqueiro	Colocar uma corda num arco, acertar um golpe de espada em um alvo estático, perceber um animal grande numa planície, enumerar de cor os dogmas de sua divindade.
8	Fácil	Escalar um muro de pedras irregulares, saltar um buraco de 2 metros, seguir os rastros de um Ettin, cantar uma música no ritmo.
10	Moderado	Arrombar uma porta de madeira com um chute, se equilibrar no alto de um muro de tijolos, fazer a tradução simultânea de uma língua que o personagem conhece, manter uma plateia entretida com uma história.
12	Desafiador	Segurar a respiração por uma quantidade de minutos maior do que a sua Força, saltar de uma janela do segundo andar sem se machucar, fazer curativos em um ferimento no campo de batalha, manter-se alerta durante uma noite de vigília.
14	Difícil	Virar uma carroça com as mãos, saltar por cima de um adversário durante um combate, lembrar com precisão de uma passagem específica de um texto, portar-se de maneira apropriada em uma corte de costumes estrangeiros.
16	Muito difícil	Quebrar uma espada com as mãos, ficar de pé no dorso de um animal em movimento, reconhecer as propriedades de uma poção específica somente pelo cheiro, realizar adequadamente um ritual litúrgico de uma religião que não é a sua.
18 ou mais	Lendário	Livrar-se de grilhões usando apenas a força dos braços, acertar uma flecha através de um anel à dez passos de distância, traduzir um texto de uma língua morta sem precisar de referências, tocar uma música tão bela que faz um Lich se comover.

tem o dia todo disponível para isso – o Mestre deve considerar que a tarefa é automaticamente bem-sucedida (caso o texto exista naquela biblioteca, é claro), estipulando o tempo que considera razoável para que o personagem tenha encontrado o texto. Ações que merecem testes são aqueles em que o fracasso ou sucesso irão mudar os acontecimentos do jogo. Se o jogador quiser, por exemplo, que o personagem encontre o texto o mais rápido possível, o Mestre poderia permitir um teste para encurtar o tempo gasto, baseado no sucesso da rolagem.

CONFRONTOS

Se dois ou mais personagens estiverem competindo entre si, ambos rolam a quantidade de dados apropriados e somam seus respectivos Atributos. O personagem com resultado mais alto vence o confronto. Geralmente, em um confronto, ambos os competidores usam o mesmo Atributo para resolver a disputa – Força para resolver uma queda de braço, Agilidade para definir quem saca sua arma primeiro, Inteligência para decidir quem ganha em um jogo de xadrez e Vontade para saber quem vence um repente, por exemplo. Em algumas situações, porém, os personagens podem realizar Confrontos com Atributos diferentes. Um personagem tentado derrubar outro de um cavalo, por exemplo, faria um teste de Força, enquanto seu adversário poderia testar Força ou Agilidade; um personagem realizando um truque de mãos para esconder um objeto jogaria sua Agilidade contra um teste de Inteligência do personagem tentando perceber a enganação. Sempre que houver um confronto, cabe ao Mestre escolher quais Atributos são mais indicados para serem testados na disputa, mas os jogadores são livres para sugerir o que eles consideram apropriado.

Em caso de empate no resultado de um confronto, vence quem tiver o Atributo mais alto. Se mesmo assim ainda houver empate, simplesmente role 1d6 para cada personagem para decidir quem vence.

Quando um confronto envolve mais de dois personagens – por exemplo, um Ladino tentando convencer dois guardas de que ele não é quem eles estão procurando – o personagem tentando afetar os outros alvos rola seu teste, e seu resultado é considerado como sendo a dificuldade para resistir ao efeito, e os alvos afetados rolam seus testes para superar aquele resultado. Não role um confronto isolado contra cada envolvido (usando o exemplo, um confronto do Ladino contra um dos guardas e depois outro confronto entre o Ladino e o outro guarda), já que isso tomaria muito tempo de jogo. Quando um personagem tenta afetar vários alvos e rola uma falha crítica, considere que ele falhou miseravelmente em sua tentativa – não se preocupe em verificar se algum dos alvos também rola uma falha crítica e acaba sendo afetado. Quanto menos rolagens forem feitas, mais ágil será o jogo.

EXEMPLOS DE TESTES

Para ajudar os mestres iniciantes a seguir listaremos algumas Ações típicas de uma aventura de fantasia.

A tabela na próxima página apresenta exemplos de teste com o respectivo atributo usado no teste e a dificuldade da ação.

Exemplo	Dificuldade	Atributo
Abrir Fechaduras: precisa da Habilidade Gatuno (pág. 45).	Varia pela qualidade da fechadura	Agi/Int
Agarrar: necessário para Derrubar ou Apertar o alvo.	Confronto	Agi/For
Apertar: causa dano igual Força do personagem.	Confronto	For
Armar/Desarmar Armadilhas: precisa da Habilidade Armadilheiro (pág. 55)	Resultado serve como Dif. para os alvos	Int
Barganha: qualquer negociação.	Confronto	Int/Von
Cavalgar: usada apenas para manobras complexas quando estiver à cavalo, como correr, saltar, combater, etc.	8 a 12	Agi
Correr: para alcançar alguém ou fugir de um perseguidor.	Confronto	Agi/Força
Cuidados Médicos: trata os ferimentos de um alvo.	12	Int
Decifrar Escritas: traduz textos de uma língua desconhecida, com o auxílio de uma biblioteca.	10 a 15	Int
Derrubar: se o alvo falhar ele estará no chão.	Confronto	Agi/Força
Encontrar Abrigo/Forragear: se abrigar e encontrar comida na natureza.	12	Int
Encontrar Armadilhas: serve apenas para achar a armadilha	Resultado obtido ao Armar	Int
Escalar: a dificuldade depende da quantidade de apoios no obstáculo, se é uma árvore, um muro, se tem corda, etc	8 a 15	For/Agi
Furtar Bolsos: precisa da Habilidade Gatuno (pág. 45).	Confronto Agi vs Int	Agi
Mentir/Perceber Mentiras: Confronto entre o melhor valor de Int ou Von cada personagem.	Confronto	Int/Von
Mover-se em Silêncio: para não ser percebido por observadores e vigias.	Confronto Agi vs Int	Agi
Nadar: falhar implica em perder 10 PM.	12	For
Ocultar-se/Camuflar-se: é necessário haver condições ambientais apropriadas, pouca luz, arbustos densos, etc.	Confronto	Int
Rastrear: encontrar rastros e segui-los. A dificuldade depende da visibilidade dos rastros.	8 a 15	Int
Saltar: pular obstáculos, a dificuldade depende do quão longe ou alto se deseja saltar.	10 a 15	For/Agi
Seduzir: encantar outro personagem com seu charme.	Confronto	Von

Quando o exemplo indicar mais de um atributo, significa que você poderá usar qualquer um dos atributos listados.

INAPTIDÃO

Sempre que o personagem tenta realizar uma ação com a qual ele não é familiarizado, o jogador deve rolar 1d6 em vez de 2d6. Da mesma forma, um personagem sem as ferramentas necessárias para realizar uma tarefa – como tentar abrir uma fechadura sem um Kit de Arrombamento ou realizar um teste de Cuidados Médicos sem um Kit de Cura – também é considerado Inapto, mesmo que um personagem possua a proficiência e as ferramentas necessárias para realizar um teste, o Mestre pode decidir que situações particularmente estranhas, aberrantes ou inusitadas – como tentar descobrir se um Mahok está mentindo, sem nunca ter encontrado um membro da raça antes, ou um teste de Adestramento para tentar ginetear um Grifo sem nunca ter montado uma criatura alada antes, por exemplo – também incorrem na regra de Inaptidão.

Além disso, existem algumas situações especificamente em combate que recaem na regra de Inaptidão. Se o personagem estiver usando duas armas e quiser realizar dois ataques num turno, sem possuir a Habilidade Combater com Duas Armas, ele faz cada um dos ataques como se fosse Inapto. Perceba que, mesmo que esteja portando duas armas, se ele atacar apenas com uma delas, ele não é considerado Inapto. Ele pode até mesmo alternar o uso das armas, uma de cada vez, sem ser considerado Inapto (todos os personagens são sempre considerados ambidestros no uso de armas).

Utilizar uma arma cuja FN seja maior que a Força do personagem também faz com que o personagem ataque como se fosse Inapto.

Finalmente, enquanto estiver usando uma armadura com FN maior que sua Força, o personagem realiza todos os seus testes de Agilidade e Força como se fosse Inapto. Se dois motivos para inaptidão se sobreporem, o personagem não será capaz de tentar a ação.

Exemplo: Se um personagem estiver portando duas armas cuja FN seja maior do que sua Força, ele não poderia atacar com ambas no mesmo turno.

SUCESSO CRÍTICO

Quando 2 ou mais dados tiverem um resultado 6 durante uma rolagem, isso é considerado um acerto crítico, acerto decisivo ou sucesso decisivo. Obviamente, é impossível conseguir um sucesso crítico em um teste rolando apenas 1 dado, mas, em contrapartida, é mais fácil obter um sucesso crítico em testes com mais de 2 dados.

Um acerto crítico sempre produz resultados impressionantes – o personagem se esconde tão bem que fica praticamente invisível, relembra uma passagem de um livro em seus mínimos detalhes ou toca uma música tão emocionante que leva a plateia às lágrimas, por exemplo.

Um acerto crítico em uma rolagem de ataque causa o dobro de dano. Se alguma Habilidade ou condição aumentaria o dano do ataque – como um ataque usando Investida Mortal – some todos os modificadores antes de multiplicar o dano por 2. No caso de ataques com Habilidades que multiplicam o dano – como um Ataque Devastador 1 – some os mul-

tiplicadores para chegar ao dano final. Assim, um sucesso decisivo (dano x2) usando um Ataque Devastador 1 (dano x2) causa 4 vezes (2+2) o dano normal.

Algumas criaturas são imunes a acertos críticos, e não sofrem danos extras por conta disso.

No caso de Sucessos Decisivos em Magias, o jogador escolhe se deseja que a magia não consuma Mana ou se quer duplicar o dano, área de efeito **ou** duração.

No caso de confrontos, apenas um sucesso crítico pode vencer outro. Assim, se um dos adversários consegue um acerto crítico em um confronto, ele vence automaticamente a disputa a menos que o adversário também consiga um acerto crítico – nesse caso, o resultado nos dados e os bônus de Atributos são somados normalmente para saber quem vence.

FALHA CRÍTICA

Sempre que todos os dados caírem no número 1, o personagem cometeu um erro crítico ou falha crítica. Quando estiver rolando apenas 1 dado em um teste, as chances de uma falha crítica são bastante altas! Essa chance diminui consideravelmente se o personagem puder rolar 2 ou mais dados em um teste.

Uma falha crítica significa que, além de falhar automaticamente, o personagem falha de maneira desastrosa, geralmente sofrendo efeitos mais severos pela falha – por exemplo, sofre mais dano no caso de uma queda, quebra uma ferramenta numa tentativa desastrada de forçar uma fechadura ou desafina horrivelmente se estiver cantando uma música. Os Mestres são livres para inventar situações perigosas, desastrosas ou talvez engraçadas que possam ocorrer no caso de uma falha crítica – no caso de um erro crítico num teste de ataque, o personagem pode jogar sua arma longe, tropeçar e cair ou até mesmo acertar um aliado próximo!

Uma falha crítica em um confronto significa que o personagem perde de maneira miserável, talvez com efeitos adversos – ele desloca o ombro além de perder uma queda de braço, arremessa sua arma longe ao tentar saca-la, comete um erro primário e digno de escárnio num jogo de xadrez, por exemplo.

COMBATE

Um combate em pequena escala – como uma escaramuça entre aventureiros e um grupo de monstros, por exemplo – dura, em média, 1 minuto. A maioria dos efeitos dura justamente esse tempo, o que seria o mesmo que dizer que são efeitos que duram até o final do combate. – mas, como podem ser usados fora de combate, uma medida absoluta como "1 minuto" é muito melhor para o entendimento do efeito.

Dentro de cada combate, as ações dos combatentes são divididas em frações menores de tempo, chamadas rodadas. Uma rodada começa com as ações do personagem com a maior Iniciativa, e se encerra com as ações daquele com Iniciativa mais baixa. Assim que todos os personagens tiverem agido, a rodada termina e a próxima rodada tem início imediatamente. Cada rodada dura uma quan-

tidade de tempo abstrata em relação ao combate como um todo, já que não importa se um combate tem apenas 2 ou 20 rodadas, ele ainda terá ocorrido, em termos de regras, no espaço de 1 minuto que dura um combate.

Dentro de uma rodada, cada personagem têm direito de realizar suas ações. Essas ações individuais são chamadas turnos. Apesar de todos os turnos de uma rodada ocorrerem simultaneamente, os personagens com maior iniciativa têm uma pequena vantagem de velocidade de ação e reação. Assim, caso um personagem de alguma maneira neutralize outro que ainda não tenha agido naquele turno, o personagem que ainda não agiu não terá direito de realizar uma ação no seu turno (a menos que seja trazido de volta ao combate de alguma forma, entre o momento que foi neutralizado e seu turno na rodada).

Dentro de um turno, cada personagem pode realizar quatro tipos de Ações: ações livres, ações padrão, ações de movimento e ações de rodada completa. O personagem sempre pode realizar ações livres, mas deve escolher entre realizar 1 ação de rodada completa OU 1 ação padrão e 1 ação de movimento OU 1 ação de movimento e 1 ação padrão.

AÇÕES LIVRES

Estas são ações muito simples que não consomem tempo considerável ou que podem ser realizadas enquanto o personagem está concentrado em outra tarefa qualquer. Soltar itens que o personagem tenha nas mãos, sacar um item do cinto ou aljava (poção, flecha ou qualquer item ou arma de FN 1 ou menos) ou falar. Um personagem pode realizar qualquer número de ações livres por turno – mas apenas uma vez cada ação livre. Assim, o personagem pode soltar o mapa que está segurando, sacar uma adaga e gritar "Cuidado, atrás de você!" quando vê uma Naga se aproximando do acampamento – tudo como ações livres.

AÇÃO DE MOVIMENTO

São ações que permitem se deslocar de alguma forma durante o combate. Geralmente é utilizada para se aproximar ou se afastar de um alvo ou escolher uma posição mais favorável (veja Deslocamento, na página 18), descer de uma montaria ou se levantar (caso o personagem esteja caído), por exemplo. Ações de movimento também são usadas para sacar armas e itens de FN 2 ou mais que estejam à mão ou para pegar itens do chão.

Um personagem pode realizar uma dessas ações de movimento por turno (e apenas uma) e ainda tem direito a uma ação padrão.

AÇÕES PADRÃO

São ações que exigem a maior parte da concentração do personagem ou que consomem um tempo considerável, como realizar um ataque, ativar Habilidades de Ação, guardar um item numa mochila ou dar ordens ou instruções táticas para seguidores ou aliados.

Além disso, um personagem pode usar uma ação padrão para realizar uma ação de movimento (assim o personagem pode sacar uma arma como

uma ação de movimento e atacar como uma ação padrão, sacar uma arma como uma ação padrão e se mover como uma ação de movimento ou sacar duas armas, uma como uma ação padrão e outra como uma ação de movimento, por exemplo). Não é possível usar uma ação de movimento para realizar uma segunda ação padrão, no entanto.

Um personagem pode realizar uma dessas ações padrão por turno (e apenas uma) e ainda tem direito a uma ação de movimento.

Ações de Rodada Completa

Ao invés de realizar uma ação padrão e uma ação de movimento, o personagem pode escolher (ou precisar, em alguns casos) realizar uma ação de rodada completa. Estas ações consomem todo o tempo e/ou concentração que o personagem tem à disposição durante o seu turno. Subir em uma montaria, procurar um item numa mochila, trocar a corda de um arco, beber uma poção, lançar uma magia a partir de um tomo ou fazer um teste que não diga respeito diretamente ao combate (como abrir uma fechadura, escalar, nadar, saltar ou procurar, por exemplo) são todas ações de rodada completa. Além disso, há duas ações de rodada completa especiais: Correr e realizar um Encontrão.

Correr significa que o personagem simplesmente corre tão rápido quanto lhe for possível. Correndo, um personagem se move até 4 vezes o seu Deslocamento normal. Se for usada mais de um turno consecutivamente, é preciso fazer um teste de Força (Dificuldade 8) para evitar ficar *Fatigado* (veja Condições, na página 172). A cada turno em que o personagem correr depois do primeiro ele realiza o teste com +1 na Dificuldade, cumulativamente – assim, se correr 5 turnos sem parar, o personagem vai precisar fazer quatro testes: O primeiro com dificuldade 9, o segundo com Dificuldade 10, depois 11 e finalmente 12.

Um **Encontrão** é uma manobra em que o personagem embala na direção de um adversário e usa sua velocidade e o peso do corpo para tentar causar mais dano em um alvo. O personagem deve se deslocar pelo menos 3 metros e desferir um ataque no final dessa movimentação. Um personagem realizando um Encontrão adiciona a FN de sua Arma ou de sua Armadura (o que for maior) ao dano de seu golpe, mas como está usando a inércia para aumentar o efeito de seu ataque, perde muito em capacidade de reação e fica com um redutor de -2 na Defesa até seu próximo turno. Se o personagem estiver usando uma Habilidade que exija que ele faça uma ação de Encontrão como parte do efeito (como Investida Mortal), ignore esse modificador de Defesa e adicione quaisquer outros efeitos descritos na Habilidade.

Iniciativa

Quando um combate está para começar, todos os personagens envolvidos devem fazer uma rolagem de iniciativa. Role 2d6 e some a Agilidade ou Inteligência (a que for menor). Aqueles com resultados mais altos agem primeiro, seguidos pelos que tiverem resultados mais baixos, em ordem decrescente.

Iniciativa pode ser rolada

para cada personagem individualmente, ou para cada lado do conflito. Se o mestre prefere rolar para cada personagem, ele rola a iniciativa pelos personagens do mestre e cada jogador rola a iniciativa pelo seu personagem; se a iniciativa for rolada por lado do conflito, cada um dos lados rola apenas um teste de iniciativa (geralmente o líder do grupo é responsável por isso) e o grupo que tiver o resultado mais alto realiza todas as suas ações e depois o outro grupo realiza as suas ações.

Não role iniciativa a cada rodada de combate! Considere que a ordem estabelecida na primeira rodada é mantida até o final da escaramuça.

ATAQUE

Os ataques são testes nos quais se realiza uma rolagem de Força ou Agilidade para armas corporais ou luta desarmada – Armas de Distância sempre usam Agilidade, mas ataques com armas arremessadas podem ser feitos tanto com Agilidade quanto com Força. A dificuldade destes testes é sempre igual à Defesa do alvo – Bloqueio ou Esquiva, conforme a escolha do alvo. Todos os personagens são considerados aptos a usarem uma arma, seja ela qual for. A única limitação para o uso de armas por qualquer personagem é a Força Necessária (FN) da arma. Se a FN da arma que o personagem estiver usando for maior que a sua Força, o personagem é considerado Inapto para usar a arma.

Para o uso de Magias em combate, veja "Desenhando Selos e Runas" na pág. 37.

DANO

Um personagem pode sofrer dano por múltiplos motivos. As fontes mais comuns de dano são ataques, Magias e quedas. Apesar de nem todas as Magias causarem dano, a maioria o faz, e algumas Músicas também. Danos sempre possuem um valor fixo, calculado a partir de alguns fatores. Ataques quase sempre causam dano de acordo com a arma somada ao valor de Força do atacante (veja a tabela de armas na página 156 para mais detalhes), além de possíveis bônus por Habilidades. As Magias e Músicas que causam dano possuem um dano fixo, embora o dano das Magias possa ser alterado por algumas Habilidades e/ou itens de conjuração (Veja Itens de Conjuração, na página 164 para mais detalhes). Danos por queda variam de acordo com a altura da qual o personagem cai e o terreno no qual ele aterrissa (veja Quedas, na página 19 para mais detalhes).

Todas as fontes de dano possuem um tipo de dano listado junto ao seu dano - Fogo/20 para uma Bola de Fogo, ou Força +8/Corte para um Machado de Batalha, por exemplo. Algumas armas possuem dois ou três tipos de danos possíveis (uma espada longa causa Força +8 de dano por Corte OU Perfuração). Nesses casos o atacante decide, no momento que realiza o ataque, qual tipo de dano estará causando entre aqueles listados e o ataque causa apenas aquele tipo de dano.

Quando o personagem sofre dano, ele reduz a quantidade equivalente de seus Pontos de Vida atuais. Se o personagem tiver vulnerabilidade ao dano que estiver sofrendo, ele multiplica o dano por 2 para saber quantos

de seus Pontos de Vida deve subtrair do – assim, um personagem que seja Vulnerável a Frio e sofra um ataque que cause dano igual à 10/Frio, sofre 20 pontos de dano, que devem então ser subtraídos de seus Pontos de Vida atuais. Se o personagem tiver Resistência ao tipo de dano que o ataque causa, ele reduz aquele dano à metade - assim, um ataque que causa dano igual à 10/Frio causa apenas 5 pontos de dano em um personagem que seja Resistente a Frio. Se o personagem for Imune ao tipo de dano que o ataque causa, ele não sofre dano algum. Veja o Apêndice: Condições, para mais detalhes sobre vulnerabilidade, resistência e imunidade a dano.

Algumas Habilidades, Magias e Armaduras conferem redução de dano (por exemplo, armaduras com a característica Pesada reduzem todo o dano que o personagem sofre em 1). Nesses casos, todos os tipos de dano serão reduzidos pelo valor adequados antes de serem reduzidos dos Pontos de Vida atuais do personagem.

Se um personagem tiver redução de dano, ele reduz o dano antes de aplicar qualquer multiplicadores (seja por sucessos decisivos, ataques em áreas vitais, Vulnerabilidade ou resistência a dano) e só depois remove o total de Pontos de Vida apropriados.

Alguns efeitos causam Perda de Vida - como Venenos, afogamento, desidratação, sangramentos e algumas magias e músicas - ao invés de dano. Perda de vida nunca é alterada por críticos, ataques em áreas vitais ou redução de dano, mas existem alguns efeitos que podem tornar um personagem Vulnerável, Resistentes ou Imunes à perda de vida. Nesse caso toda perda de vida será afetada da maneira adequada, independente da fonte.

DEFESA

Um personagem possui três tipos de Defesa, duas físicas e uma mental. As defesas físicas (Bloqueio e Esquiva) são as medidas de dificuldade que o personagem oferece quando alguém tenta atingi-lo com um golpe, e cada personagem usa sua Defesa mais alta contra ataques físicos a menos que alguma situação o impeça de usar aquela Defesa específica.

A defesa mental (Determinação) é a dificuldade que o personagem oferece contra efeitos mágicos que afetem sua mente.

Bloqueio: O Bloqueio é calculado somando-se 5 + Força + Bônus de Armadura + Bônus de Bloqueio. O personagem usando Bloqueio literalmente coloca algo entre si e o ataque (seu escudo, sua arma ou uma parte de sua armadura). Um personagem que não possua bônus de armadura nem esteja portando uma arma ou escudo não pode bloquear – colocar o braço na frente de um ataque significa, basicamente, sofrer o dano do ataque no braço. A única exceção é se o atacante estiver atacando desarmado. Nesse caso é possível usar bloqueio sem ter uma armadura, escudo ou arma.

Esquiva: A Esquiva é calculada somando-se 5 + Agilidade + Bônus de Armadura + Bônus de Esquiva. Um personagem usando Esquiva está tentando tirar seu corpo da frente de um ataque iminente, às vezes contando com uma ajuda de sua armadura ou de um obstáculo entre ele e o atacante. Um personagem quase

ENTÃO, RESUMIDAMENTE

Esquiva = 5 + Agilidade + Armadura + Bônus de Esquiva.

Bloqueio = 5 + Força + Armadura + Bônus de Bloqueio.

Determinação = 8 + Vontade ou Inteligência + Bônus de Determinação.

sempre pode usar sua esquiva contra qualquer ataque, a menos que esteja amarrado, preso ou de alguma outra forma tenha seus movimentos restringidos. Se o personagem tiver qualquer redutor de Deslocamento ou Agilidade, ele não pode esquivar.

Bônus do mesmo tipo fornecidos por itens não se acumulam e apenas o bônus mais alto é aplicado. Assim, um personagem que estiver usando um manto pesado (Bônus de Armadura +1) sobre uma armadura simples (Bônus de Armadura +3) tem um bônus de Armadura de +3 (fornecido pela armadura simples, que é mais alto que o bônus do manto pesado). Da mesma forma, usar mais de um escudo ao mesmo tempo, adiciona apenas o bônus mais alto ao Bloqueio. Habilidades que fornecem bônus para a Esquiva ou Bloqueio não seguem essas restrições. Eles se acumulam com bônus fornecidos por itens e com outros bônus fornecidos por outras Habilidades.

Todos os personagens são considerados aptos a usarem uma armadura, seja ela qual for. A única limitação para o uso de armaduras, como acontece com as armas, é a FN da armadura. Se a FN da armadura que o personagem estiver usando for maior que a sua Força, o personagem é considerado Inapto quando realiza todo e qualquer teste de Agilidade e Força – incluindo ataques.

Determinação: A Determinação é calculada somando-se 8 + Vontade ou Inteligência (o que for mais alto) + Bônus de Determinação. A Determinação é usada para definir o quanto o personagem é difícil de afetar com a maioria dos efeitos mentais. Alguns itens mágicos e Habilidades podem fornecer bônus na Determinação, mas não existem itens mundanos que melhorem essa Defesa, como armaduras e escudos fazem com o Bloqueio e a Esquiva.

ALVO ESPECÍFICO

Às vezes em um combate o jogador pode querer que seu personagem ataque alguma parte específica do inimigo, como o amuleto que ele estiver usando, na arma dele para tentar desarmá-lo ou mesmo fazer um ataque mais letal, visando a garganta do alvo. Nestes casos, o teste de ataque é rolado normalmente, mas a Defesa do oponente terá um acréscimo de +4.

Desarmar um oponente – ou tirar um item de suas mãos, de qualquer forma – exige um Confronto de Força ou Agilidade (o que for mais alto para ambos) além do sucesso no teste de ataque.

Ataques que acertem áreas vitais do oponente (como o pescoço, a cabeça ou o coração) causam o dobro do dano normal. Esse multiplicador de dano se acumula com quaisquer outros multiplicadores de dano – ou seja, um Ataque Poderoso (que causa o dobro de dano) que atinja uma área vital do alvo (multiplicando o dano por 2) causa 4 vezes o dano normal - um acerto crítico nesse ataque causaria 6 vezes o dano normal!

MAGIA

As Magias são um tipo de Habilidade (ver pág. 7) possuída por duas classes o Feiticeiro e o Sacerdote, estes por conjurarem magias também são chamados conjuradores.

A característica básica das magias em relação as outras habilidades é que sua execução necessita que o conjurador desenhe um símbolo no ar, a complexidade desse símbolo determina a dificuldade conjurar a mágia. Esses símbolos podem ser de dois tipos, as Runas Arcanas usadas pelo Feiticeiro e os Selos Místicos usados pelos Sacerdotes.

Esses símbolos normalmente desaparecem depois que a magia é executada. Qualquer conjurador sabe distinguir um símbolo do outro, e se ele puder vê-lo, seja usando Detectar Magia, seja por algum outro fator, poderá tentaridentificá-lo. Para identificar uma Runa Arcana é necessário possuir Conhecimento Arcano e tenha sucesso num teste de Int com Dificuldade igual a da conjuração da Magia. Um Selo Místico exige que o personagem possua Conhecimento Místico e tenha num teste de Int com Dificuldade igual a da conjuração da Magia. Caso o personagem já possua a magia ele a identifica automaticamente.

TOMOS DE MAGIA

Qualquer item com a característica Registro (Cetros, Cajados, Grimórios e Missais) podem ser usados para gravar magias que o conjurador conheça. Qualquer personagem que tenha a Habilidade Conhecimento Arcano ou Conhecimento Místico pode escrever a magia em um livro, pergaminho ou outra forma de escrita e também estudar magias escritas por outros conjuradores dessa forma (ele obviamente não precisa estudar magias que ele mesmo escreveu). Esse estudo demora 1 hora por magia gravada no item – e é impossível estudar apenas uma magia contida no item de forma isolada, o que significa que se o personagem encontrar um tomo com 10 magias, ele terá que gastar 10 horas estudando cada magia contida ali, por exemplo. É necessário um teste de Inteligência ou Vontade (o que for mais alto) pra entender cada uma das magias – a dificuldade é a mesma para lançar a magia em questão. Um sucesso crítico em qualquer ponto do teste significa que o personagem consegue ler todas as magias contidas no tomo na metade do tempo necessário e sem testes adicionais. Uma falha significa que o personagem não compreendeu o funcionamento da magia, e precisa gastar mais 1 hora – e repetir o mesmo teste em que falhou – para entender aquela magia. Uma falha crítica em qualquer ponto do estudo significa que a tentativa foi completamente arruinada e o personagem terá que começar o estudo todo outra vez.

Depois desse estudo, enquanto o personagem puder ler as magias registradas naquele item, ele pode lançá-las como uma ação de rodada completa. Além disso, como precisa estar com o tomo seguro diante de si, ele precisa de pelo menos uma das mãos para conjurar uma magia a partir de um tomo. Se o conjurador não tiver a magia contida no Tomo, a dificuldade para lançar aquela magia é normal, mas se

ele conhecer aquela magia – mesmo que ele próprio tenha escrito a magia no Tomo – a sua concentração no efeito mágico pretendido é mais fácil e a dificuldade da magia é reduzida em 1.

Conjuradores arcanos podem lançar qualquer magia arcana a partir de um Tomo, mas se não possuírem também a Habilidade Conhecimento Místico, eles lançam qualquer magia mística contida no Tomo como se fossem Inaptos.

Conjuradores místicos podem lançar qualquer magia mística a partir de um Tomo, mas se não possuírem também a Habilidade Conhecimento Arcano, eles lançam qualquer magia arcana contida no Tomo como se fossem Inaptos.

Apesar de a maioria dos Requisitos da magia serem completamente ignorados quando um personagem lança uma magia a partir de um Tomo, se ele não tiver o nível condizente ele não pode conjurá-la de forma alguma (assim, se uma Magia tiver como requisito Nível 5, personagens de nível 4 ou menos não serão capazes de lança-la de forma alguma)

Se o personagem conjurar uma magia a partir de um Tomo, ele pode aplicar normalmente quaisquer de suas Habilidades que possam afetar aquela magia.

MOTIVAÇÃO

A motivação pode ser qualquer coisa que o jogador quiser que seja o objetivo condutor de seu personagem. É o objetivo do personagem para entrar na vida de aventureiro. Não há regras e o jogador pode escrever o que quiser.

Alguns exemplos de motivação: "Proteger a sua cidade natal", "Derrotar o Lorde Tirano", "Encontrar seu irmão desaparecido", "conquistar fama e glória", "espalhar a palavra da minha divindade", "acumular conhecimento arcano".

É possível que um personagem alcance seu objetivo durante o decorrer de uma campanha – ou que ele se torne impossível de atingir. Um personagem com um objetivo como "Encontrar seu irmão desaparecido" poderia perfeitamente encontrar o tal irmão, ou descobrir que ele morreu. Nesses casos, há duas possibilidades distintas de procedimento: Ou o personagem "se aposenta" da vida de aventureiro – indo com seu irmão de volta para casa, por exemplo – ou escolher outra Motivação – Como, por exemplo, "Vingar a morte do meu irmão". Um personagem sem motivação não tem porque se aventurar, e o jogador precisa encontrar outro objetivo condutor para mantê-lo na ativa ou deve desistir do personagem – e talvez criar um novo personagem para integrar a campanha.

O Mestre pode – e deve! – ajudar jogadores iniciantes a encontrarem uma motivação apropriada para seus personagens em relação à história que ele quer contar.

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

Ao final de cada partida, o mestre recompensará cada personagem com Pontos de Experiência - veja Premiando os Jogadores, na página 68 para mais detalhes. Quando conquistar 10 pontos de experiência, o personagem sobe de nível.

Conforme sobe de nível o personagem recebe os seguintes benefícios:

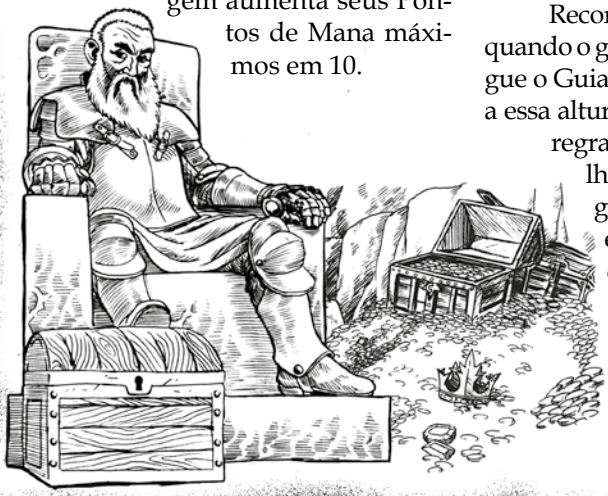
HABILIDADES

O personagem recebe uma Habilidade nova a cada nível adquirido, que pode ser escolhida na lista de sua Classe.

PONTO DE EVOLUÇÃO

O personagem recebe 1 Ponto de Evolução a cada nível adquirido. O ponto de evolução deve ser gasto imediatamente para adquirir UM dos seguintes benefícios permanentemente:

+10 Pontos de Mana: o personagem aumenta seus Pontos de Mana máximos em 10.



+10 Pontos de Vida: o personagem aumenta seus Pontos de Vida máximos em 10.

+5 Pontos de Mana e +5 Pontos de Vida: o personagem aumenta seus Pontos de Vida e Mana máximos em 5.

ATRIBUTOS

Nos nível 4, o personagem escolhe 2 Atributos diferentes e aumenta cada um deles em +1.

ALÉM DO 5° NÍVEL

Esse livro existe para ser um ponto de partida, uma introdução para novatos no mundo do RPG. Por esse motivo ele só ira ser útil a você até o 5º, claro, você pode continuar usando e pegar outras habilidades que ainda não pegou, mas você não encontrará nesse livro uma série de habilidades avançadas que podem ser adquiridas a partir do 5º, além de não ter acesso a habilidades raciais extras.

Recomendamos, por tanto, que quando o grupo atingir o 5º, o Mestre pegue o Guia Básico e leia-o com cuidado, a essa altura o seu entendimento dessas regras básicas irá lhe garantir melhor desenvoltura com as regras completas, então adote-o e siga suas aventuras, agora com todas as regras.

Capítulo 2 – Raças

A seguir temos a descrição de 6 raças básicas que julgamos mais apropriadas para personagens iniciantes. Temos três raças classicas (Anões, Elfos e Humanos) e três raças do cenário de Drakon, para você ter um gostinho daquilo que nosso cenário oficial tem a oferecer.

ANÕES

SINGULAR MASCULINO: ANÃO; SINGULAR FEMININO: ANÃ; PLURAL MASCULINO: ANÕES; PLURAL FEMININO: ANÃS

BIOLOGIA

Os Anões são humanoides de composição compacta e vigorosa. São conhecidos pela pelagem pesada que recobre sua cabeça deixando apenas sua face de fora. A pelagem no corpo é mais esparsa e macia do que na cabeça, e geralmente mais escura. Se tornando acinzentada ou branca nos idosos. Os machos também tendem à calvície depois da maturidade. A pele dos anões é de uma tonalidade parda ou bronzeada, geralmente esmaecendo com a idade.

Medem em média 1,4 a 1,5 metros de altura, sem uma diferença considerável entre os gêneros. A espécie possui tônus muscular proeminente, com uma certa tendência à obesidade – principalmente nos machos – e pesam entre 70 e 90 quilos.

A gestação das Anãs dura cerca de dez meses, e as crianças são totalmente dependentes dos pais até aproximadamente os dez anos. Atingem a maturidade por volta dos vinte anos, e só começam a apresentar sinais de envelhecimento (como perda de tônus muscular e da pigmentação dos pelos) depois dos 100 anos, mas em geral se mantém ativos e saudáveis até os 200 anos. Anciões acima dessa idade geralmente se tornam fracos e tendem a ficar mais obesos.

As fêmeas são facilmente distinguíveis dos machos por não apresentarem pelos no pescoço e no queixo, e pelo par de mamas amplas e pesadas que possuem.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Guerreiro, Paladino e Sacerdote.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Coração da Montanha

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua constituição foi forjada nos subterrâneos agrestes e impiedosos, onde apenas os mais resistentes conseguem sobreviver. Você é imune a todos os venenos naturais e mágicos e rola +1d6 em testes para resistir à fadiga, doenças e quaisquer outros efeitos físicos. Além disso, sua Carga é calculada como se você tivesse Força +2.

CULTURA

Os Anões se orgulham do seu exímio trabalho em pedra, e nenhum deles se sente confortável em um abrigo feito de outro material. A maioria das cidades anãs é entalhada diretamente dentro de rochas, seja na encosta de montanhas e colinas, seja em cavernas – enquanto Dagothar é bastante abundante em formações rochosas, a maioria das comunidades anãs em Tebryn fica ao longo das Cordilheira dos Cristais, sendo as maiores cidades anãs no reino Braktar e Stord. Mesmo aquelas cidades que são construídas na superfície são erigidas próximas de áreas com abundância de rochas para fornecer matéria-prima para seus prédios. A maioria dos prédios públicos é bastante ampla, mas as moradias geralmente são compostas por múltiplas salas pequenas, cada uma com um propósito específico. Além das cozinhas, quartos e salas de estar costumam possuir fontes de fogo, seja para iluminação, aquecimento ou ambos.

Nas cidades subterrâneas, as casas particulares costumam ser construídas em túneis ligados a grandes espaços comunais, chamados de salões. As cidades maiores possuem vários salões, cada um com propósitos específicos, enquanto comunidades menores possuem salões que servem múltiplos propósitos simultaneamente – como forjarias, mercados, estábulos, quartel, fórum, etc.

Em cidades na superfície, esses espaços públicos não existem da mesma forma. As cidades tendem a ter um centro com vários prédios destinados a atividades civis, militares e comerciais específicas com as áreas habitacionais ao redor. É muito comum que os prédios centrais – e muitas moradias – possuam porões e que hajam túneis ligando algumas dessas áreas, já que o himmelangst (medo de olhar para o céu ou de não ter um teto sobre a cabeça) é um distúrbio bastante comum na raça.

A maioria dos Anões se desenvolve na alvenaria, forja ou guerra. Mesmo os comerciantes, políticos e sábios possuem algum conhecimento em pelo menos uma dessas três áreas, se não todas. O trabalho em pedra e metal é uma atividade que atrai o gosto dos Anões desde sempre – seja construindo coisas feitas com esses materiais, seja destruindo coisas usando esses materiais.

O gosto pela disputa faz deles excelentes mercadores, sempre querendo ser conhecidos pelos melhores produtos, pelos preços mais justos e pelos prazos mais atraentes. É claro que, para um Anão, o trabalho de sua própria raça é sempre superior à das demais, e o que é considerado um preço justo para um anão pode não ser exatamente o mesmo para outras raças. De qualquer forma, Humanos e Elfos negociam com os Anões há séculos, e todas as partes envolvidas parecem desejar que esse arranjo continue.

ELFOS

SINGULAR MASCULINO: ELFO; SINGULAR FEMININO: ELFA; PLURAL MASCULINO: ELFOS; PLURAL FEMININO: ELFAS

BIOLOGIA

Os Elfos são humanoides de estatura mediana, constituição esbelta e traços delicados. Têm em média entre 1,6 e 1,7 metros de altura e pesam entre 50 e 60 quilos. Uma de suas características mais marcante são as longas orelhas pontudas, que lhes confere uma audição superior. A pele dos Elfos possui tonalidades douradas ou bronzeadas e os olhos são claros, sendo o verde, o lilás e o azul as cores mais comuns, mas alguns indivíduos possuem olhos de coloração âmbar. Apresentam uma pelagem muito fina e clara cobrindo o corpo, mais abundante no topo da cabeça. É tradicional que todos os Elfos mantenham suas cabeleiras longas, geralmente em trançados exuberantes ou amarrações confortáveis, dependendo das atividades desenvolvidas pelo indivíduo. A pelagem dos elfos é sempre de uma cor muito clara, geralmente loura, mas o branco também é bastante comum. Tons acinzentados são incomuns, mas existem. Diferente da maioria das outras espécies de humanoides, os pelos dos Elfos não mudam de cor ao longo da vida, nem mesmo com a chegada da velhice.

A gestação das Elfas é longa, durando em torno de 18 meses. Com cerca de 25 anos, os Elfos chegam numa idade em que seu desenvolvimento físico chega ao ápice, e mudanças físicas naturais não ocorrem mais depois dessa idade. Apesar de ampliação ou redução de massa muscular devido à atividade mais ou menos pesada, cicatrizes por ferimentos profundos ou mesmo a perda de membros poderem modificar o corpo dos Elfos, eles não são fisicamente alterados pelos efeitos comuns do envelhecimento.

Graças à Benção de Lathellanis, os Elfos atingem uma idade impossível para qualquer outra raça, exceto talvez os dragões. Há registros de Elfos que atingiram a impressionante marca de 700 anos. Ainda que a média de vida dos Elfos seja um pouco abaixo disso, cerca de 500 anos, ela está muito além da expectativa que qualquer outra raça possa esperar atingir naturalmente.

As fêmeas são distinguíveis dos machos por apresentarem um par de mamas pequenas, mas o corpo esbelto e os traços delicados tanto de machos como fêmeas, assim como a ausência de

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Feiticeiro, Patrulheiro, Sacerdote.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Benção de Lathellanis

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: A proteção de Lathellanis é evidente em você, assim como uma pálida sombra da astúcia da divindade da natureza. Você é imune à todas as doenças de origem natural ou mágica, Dreno de Energia e efeitos que causem Envelhecimento (de qualquer tipo ou origem). Além disso, Você rola +1d6 em todos os seus testes de Inteligência para perceber e rastrear alvos.

barba, faz com que a distinção de gênero as vezes seja difícil.

CULTURA

A maioria das comunidades élficas é construída em áreas florestais. A arquitetura da raça tende a se adaptar à natureza ao redor, causando um mínimo de impacto no meio ambiente. É muito comum que os Elfos cultivem plantas em formatos específicos para formar domos ou galerias inteiras sob elas, e dependendo da região, podem utilizar árvores mortas ou mesmo grutas naturais para construir seus prédios, sempre observando a manutenção da natureza. As comunidades élficas geralmente se estendem por imensas áreas, com uma densidade populacional muito baixa.

A maioria das comunidades é abastecida de alimentos por forrageio e caça. Apesar de conhecerem técnicas avançadas de agronomia, a maioria das comunidades não faz uso de plantação em larga escala. Ao invés de fazendeiros, é muito comum que haja uma quantidade de forrageadores experientes que se encarregam de fornecer frutas, folhas e raízes da estação suficientes para, em conjunto com os caçadores e pescadores, abastecer eficientemente a comunidade, sem que seja necessário o plantio sistematizado. Os caçadores élficos também se preocupam em abater aquelas criaturas que normalmente se alimentariam do que os forrageadores recolhem e também uma parcela dos predadores naturais desses animais, para que não haja desequilíbrio na cadeia alimentar local.

Essa preocupação com o equilíbrio do ambiente é explicada não só pela veneração da raça por Lathellanis - considerada a Deusa geradora da raça e primeira divindade de Drakon, associada à natureza, como princípio criador e nutridora da vida como um todo - mas também porque, na experiência da raça, um menor impacto na natureza permite que as comunidades jamais enfrentar escassez de alimento nem se vejam atacadas por animais desprovidos de seus alimentos naturais.

Assim como as formas de vida ao seu redor, a maioria dos Elfos também tem uma grande preocupação com o solo em si. É a única raça que não se dedica à mineração, extraindo todo o metal por garimpagem, principalmente de aluvião. Assim, os metais não são abundantes para a raça, e são extremamente valorizados. A maioria das peças metálicas de origem élfica são pequenas (pontas de flechas, anéis e broches) e extremamente bem trabalhadas. Os instrumentos, ferramentas e armas empregados pela raça geralmente são de madeira, as vezes com partes de silex (como em instrumentos de corte e ferramentas de escultura).

FAUNOS

SINGULAR MASCULINO: FAUNO; SINGULAR FEMININO: FAUNESA; PLURAL MASCULINO: FAUNOS; PLURAL FEMININO: FAUNESAS

BIOLOGIA

Os Faunos são humanoides com pés digitígrados que terminam em dois dedos, cada um protegido por um casco. Sua pele é parda ou bronzeada, coberta por uma pelagem fina, densa e curta que cobre quase todo o corpo (com exceção das palmas das mãos), sendo mais esparsa no rosto, tronco e braços. Essa pelagem varia de um louro-palha passando por vários tons de castanho que pode chegar a um tom quase preto. Apesar de alguns poderem apresentar uma pequena diferença de cor de uma área para outra, a pelagem é sempre uniforme e sólida, sem padrões ou manchas. A pelagem vai perdendo cor com o tempo, e os faunos mais velhos costumam ter pelagens cinzentas ou mesmo completamente brancas. No alto da cabeça a pelagem se transforma em chifres queratinosos, sem ligação com o crânio, que crescem novamente se forem cortados. Os chifres dos Faunos crescem paralelos à testa, inclinando-se para trás, podendo apresentar uma borda fina ou formato espiralado.

Costumam ter uma estatura que varia de 1,5 à 1,7 metros e pesar entre 50 e 60 quilos, apresentando pernas longas e musculosas e geralmente pouca gordura corporal.

A gestação das Faunesas dura cerca de oito meses, e as crianças se desenvolvem rápido, sendo capazes de andar com cerca de um ano. O padrão dos chifres é sempre o mesmo do pai, sem exceções. Atingem a maturidade com cerca de 18 anos, e começam a apresentar sinais de envelhecimento – como descoloração dos pelos – somente depois dos 100 anos. Podem chegar à respeitável idade de 200 anos, mas a maioria dos faunos mais velhos se torna bastante frágil e fraco.

As fêmeas apresentam chifres mais curtos, duas mamas pequenas e características faciais mais delicadas, além de terem pelagem mais esparsa e não desenvolverem barba, presente nos machos.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Bardo, Druida, Patrulheiro, Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Patas com Cascos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui fortes patas munidas de cascos resistentes. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de correr, saltar ou desviar de obstáculos, e seu Deslocamento é aumentado em 1. Além disso, se fizer ataques desarmados com seus cascos, seu dano será Força +2/Contusão.

CULTURA

Os Faunos são uma raça intrinsecamente silvícola, preferindo viver em

selvas ou matas fechadas, mas algumas comunidades podem ser encontradas em florestas ou bosques de vegetação menos densa. A maioria das comunidades de Faunos em Tebryn se localiza na Floresta da Borda, mas a Floresta dos Antigos tem algumas comunidades de tamanho considerável. A maioria das comunidades de Faunos estão em Londérien, no entanto, de onde acredita-se que eles tenham migrado para o sul do continente de Cassiopéia antes mesmo da formação do reino dos Elfos.

Sua sociedade é comunal (sem propriedade privada em larga escala), bastante igualitária e descentralizada. Lideranças ou outras funções de prestígio às vezes são transmitidas em caráter hereditário, mas em geral os critérios decisivos são a competência, o prestígio e o carisma pessoal. Possuem grande respeito pela autoridade e sabedoria dos líderes.

Os papéis de gênero são bastante distintos. Os machos cuidam da caça, pesca, construção e manutenção das estruturas físicas da comunidade, enquanto as fêmeas cabe a manutenção das plntações, preparo de alimentos e fabricação de utensílios e tecidos. A manufatura de arte, os ritos xamânicos e a pratica medicinal são, porém, atividades realizadas por ambos os gêneros, dependendo apenas de capacidade pessoal.

A educação das crianças é compartilhada por todos os habitantes da aldeia, estimulando-se a autonomia e o acompanhamento de todas as atividades para que cada indivíduo se concentre nas práticas que mais lhe agradarem. As mães amamentam o filho por vários anos, conquanto não tenham outro no período, e os pais geralmente permanecem ao lado de ambos durante esse período, mas os laços matrimoniais geralmente não sobrevivem além desse período. Rituais solenes de passagem, conduzidos pelos Druidas da comunidade, marcam as diferentes etapas do crescimento de cada indivíduo desde o nascimento até a morte, e são celebrados coletivamente por toda a comunidade.

As habitações são construídas com materiais disponíveis na região - variando de junco e barro até madeira e pedra - e são comunais. Cada grupo familiar constrói sua própria habitação, que, dependendo do tamanho da comunidade, pode variar de apenas uma a até dezenas de casas comunais.

A música tem uma grande importância na cultura dos Faunos. Além de estar presente em todas as comemorações e rituais, a maioria dos Druidas utiliza música para realizar magias, e, como não possuem uma linguagem escrita, é responsabilidade dos Bardos, através de suas músicas, contos e poemas manter a memória cultural da sociedade e passar os ensinamentos para as gerações mais novas.

HUMANOS

SINGULAR MASCULINO: HUMANO; SINGULAR FEMININO: HUMANA; PLURAL MASCULINO: HUMANOS; PLURAL FEMININO: HUMANAS.

BIOLOGIA

Humanos são os humanoides mais numerosos de Drakon. Graças a isso, são a base de comparação para todas as outras raças humanoides – que recebem essa classificação, não por acaso, devido ao nome dessa raça.

Humanos possuem uma altura mediana, entre 1,5 e 1,9 metros, e indivíduos mais baixos ou altos são bastante raros, geralmente sendo portadores de deficiências de nascença. Variam consideravelmente de peso dependendo do seu estilo de vida, variando de 40 a até 140 quilos – apesar da média estar entre os 60 e 80 quilos. Possuem uma pele que varia do rosado ao negro, passando por algumas variações de pardo. Seu corpo é coberto por uma pelagem rala e fina, mais abundante nos machos. Apresentam uma concentração maior de pelos no alto da cabeça e, nos machos, ao redor e abaixo do rosto. A cor dos pelos varia entre o amarelo palha até o negro, passando por variações de louro, castanho e raramente ruivo. Os olhos costumam ser de coloração castanha, verde ou mais raramente, azul.

A gestação das Humanas dura cerca de nove meses. Um Humano é considerado adulto aproximadamente aos 16 anos. Podem viver até os oitenta anos, com raros indivíduos chegando aos 100 anos, mas começam a apresentar sinais de envelhecimento por volta dos 50 anos.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Sacerdote.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Adaptabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se adaptou ao ambiente em que cresceu ou à atividade que escolheu – ou precisou – desempenhar. Você tem +1 em qualquer um dos seus Atributos a sua escolha.

As fêmeas são distintas dos machos por não desenvolverem pelos faciais e também por apresentarem um par de mamas que variam de pequenas a grandes, que geralmente aumentam de tamanho depois da primeira gestação. Elas também são, em geral, pouco menores do que os machos e possuem traços faciais mais delicados.

CULTURA

Os Humanos são a raça mais expansionista de Drakon. Eles geralmente procuram tratados com outras raças, e gostam de trocar conhecimentos acadêmicos e culturais, muitas vezes adotando e adaptando os mesmos. Eles estão presentes em todos os Rei-

nos conhecidos, em maior ou menor número. Fora de Tebryn, um reino de cultura majoritariamente humana, eles geralmente adotam os costumes culturais vigentes.

As cidades humanas são geralmente construídas em locais com acesso aos recursos naturais necessários para manterem a comunidade – como rios e bosques – ou providenciar áreas onde os habitantes possam desenvolver atividades com esse fim – como campos amplos para plantação e criação de gado. Humanos costumam estabelecer atividades extrativistas ao redor de suas comunidades, geralmente explorando ao máximo os recursos naturais à disposição. Apesar de algumas comunidades terem perecido devido ao descuido em manter essa prática dentro de limites que permitam que o meio ambiente se reestruture com o tempo – o que fez com que muitas comunidades Humanas ancestrais fossem nômades – os Humanos contemporâneos aprenderam a administrar de forma eficiente os recursos naturais à disposição, tendo aprendido com os Elfos a lidarem de forma mais eficiente com a natureza.

Humanos tendem a construir seus prédios com foco em funcionalidade mais do que estética, e a maioria das construções da raça possuem estruturas simples e práticas. Apesar disso, casas abastadas, templos e construções importantes – como bibliotecas, castelos, monumentos e salões – são construídas com uma arquitetura mais requintada, geralmente com a influência da engenharia Anã. Templos, castelos e fortalezas costumam ter salões amplos, enquanto residências, oficinas e comércios costumam ter ambientes menores, geralmente separados em salas com propósitos específicos.

Humanos utilizam os recursos naturais ao seu redor para construir o que precisam. Apesar de apreciarem construções sólidas de pedra, devido à velocidade que os Humanos geralmente constroem seus prédios, a maioria das moradias e comércios é feito de madeira, em caráter muitas vezes temporário, até que construções de pedra possam ser erguidas em seu lugar. Se a região não for abundante em pedras que possam ser usadas para construção, os prédios de madeira serão mais requintados e feitos para durar. Em regiões onde ambas as fontes de recursos sejam escassas, os Humanos costumam construir suas casas de barro, usando a madeira disponível apenas para criar um esqueleto sólido para as paredes e para o teto e, se possível, pedras para construir bases sólidas para os prédios maiores.

JUBANS

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: JUBAN; PLURAL MASCULINO E FEMININO: JUBANS

BIOLOGIA

Os jubans são humanoides com pernas digitígradas de porte avantajado com algumas características semelhantes às dos grandes felinos. Costumam ter entre 1,8 e 2 metros de altura, e graças à uma musculatura poderosa podem chegar aos 140 quilos, apesar da média girar em torno de 120 quilos. A cabeça dos Jubans é munida de um focinho curto com presas fortes, e os dedos dos pés e mãos possuem garras curvas curtas e resistentes. Também apresentam uma cauda com, em média, 1 metro de comprimento, apesar da função original da cauda (provavelmente melhorar o equilíbrio, como no caso dos felinos) tenha se perdido durante a evolução da raça.

Jubans apresentam uma pele rosada, coberta quase inteiramente com uma pelagem fina e cerrada que pode variar do dourado ao marrom escuro, apesar das cores castanho-avermelhadas serem as mais comuns. Alguns apresentam padrões, como listras e manchas, e os machos desenvolvem uma pelagem mais densa e abundante no alto da cabeça e no pescoço, cuja tonalidade geralmente é mais escura do que o resto do pelo. Alguns raros indivíduos apresentam pelagem branca, mas essa é uma ocorrência anômala semelhante ao albinismo de outras raças – apesar dos Jubans brancos não apresentarem sensibilidade ao sol nem falta de pigmentação na pele e nos olhos como acontece com os albinos de outras raças.

A gestação das Jubans dura em média 9 meses, e um indivíduo é considerado adulto com cerca de 18 anos. Jubans começam a apresentar sinais de velhice – como o enfraquecimento de presas e garras – com cerca de 80 anos, e podem chegar aos 140 anos de idade.

As fêmeas são distintas dos machos por apresentarem duas pequenas mamas (apesar delas serem pouco perceptíveis devido ao tamanho reduzido e à musculatura desenvolvida da raça) e por não desenvolverem a característica juba dos machos.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	4

CLASSES COMUNS:

Paladino, Sacerdote e Guerreiro.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Corpo Pesado

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma musculatura poderosa – e pesada. Você rola +1d6 em testes de para não ser derrubado e para realizar encontrões, mas é considerado Inapto em testes de natação, escalada e salto. Além disso, você precisa de uma ação de rodada completa para se levantar ao invés de uma ação de movimento, mas sua Carga é calculada como se você tivesse Força +2.

CULTURA

Jubans costumam se firmar em planícies, savanas ou outros locais de

terreno plano. Algumas comunidades se desenvolvem no alto de planaltos, e é bastante comum que eles aplainem o topo de colinas ao redor da área onde as comunidades se desenvolvem para construir fortificações. Kommos, a capital administrativa de Parband é um exemplo perfeito do gosto dos Jubans para assentarem suas cidades: um planalto amplo e baixo à beira de um rio, cercado por planícies até onde a vista alcança.

Os Jubans são uma raça extremamente organizada e disciplinada, e apesar de não serem tão inclinados à religiosidade quanto os Firas, os dogmas de Ahogr (um aspecto de Mirah considerado o criador e patrono da raça) formam a base da estrutura cultural da raça. Jubans prezam a força em todos os aspectos, incluindo não apenas a força física, mas também a força de caráter, de mente e espírito. Entre eles a mentira, a intriga e a covardia são consideradas falhas irreparáveis, e a punição para esses atos é mais severa do que a destinada a ladrões e assassinos, apesar dos castigos impostos variarem de acordo com as circunstâncias e posição do criminoso. No entanto, costumam ser brandos com suas punições por esses atos quando são cometidos por membros de outras raças – consideradas, por eles, mais fracas de espírito por não terem sido concebidas por Ahogr.

A cultura dos Jubans gira ao redor da disciplina, e essa disciplina passa pelo treinamento militar. Entre os Jubans, um treinamento militar duro é visto como a melhor forma de forjar o caráter de um indivíduo de forma à torná-lo mais forte e inflexível. Assim, todos os jovens da raça são instruídos em quartéis, onde eles aprendem, além de lições sobre táticas militares, uso de armas e sobrevivência, literatura, história e matemática. Esse período de treinamento começa quando o Juban chega aos 8 anos, e dura até ele completar 14. Espera-se que, nesse período, o indivíduo tenha escolhido uma área de atuação na qual vai se especializar pelos próximos dois anos. Aqueles que não demonstram inclinação para nenhuma área específica recebem treinamento militar complementar e ingressam nas fileiras do exército como guerreiros, paladinos ou patrulheiros, dependendo das suas habilidades.

Os Jubans têm por costume aparar as garras para tornar mais fácil o uso de ferramentas de precisão. No entanto, esse é um hábito muito mais social do que prático, já que a maioria é capaz de desempenhar qualquer atividade normalmente mesmo com suas garras sem nenhum tipo de desgaste artificial. Na verdade, a maioria dos Jubans considera que garras longas são características de criaturas pouco civilizadas, e graças à sua postura disciplinada, considera qualquer tipo de inclinação à selvageria como fraqueza de vontade e considera a utilização de armas naturais – como garras e presas – como ferramentas ou em combate extremamente desonroso.

TAILOX

SINGULAR E PLURAL MASCULINO E FEMININO: TAILOX

BIOLOGIA

Os Tailox são humanoides de pequena estatura (entre 1,4 e 1,6 metros) e de constituição esbelta (pesando entre 40 e 50 quilos).

A cabeça apresenta um focinho curto e fino e orelhas grandes e seus são digitígrados. Possuem uma cauda pequena, coberta por uma pelagem mais farta do que no resto do corpo.

Tailox têm pele rosada coberta por uma pelagem macia, curta e espessa que cobre praticamente todo o corpo – exceto as palmas das mãos e sola dos pés. A pelagem dos Tailox geralmente apresenta um tom castanho ou ruivo com padrões negros e brancos no corpo, particularmente no rosto, cauda, mãos e pés.

A gestação das Tailox dura entre sete e oito meses, e gêmeos são relativamente frequentes, embora três ou mais crianças em uma mesma gestação ser um acontecimento extremamente raro. Um Tailox é considerado adulto ao atingir os 15 anos, e os sinais do envelhecimento – como despigmentação do pelo – começam a aparecer a partir dos 40 anos. A maioria dos Tailox não chega a atingir 90 anos de idade.

Machos e fêmeas da espécie são extremamente semelhantes, não havendo diferenças físicas notáveis. As fêmeas possuem duas mamas extremamente pequenas, que são difíceis de perceber mesmo na época da amamentação.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Feiticeiro e Patrulheiro.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Pernas Vulpinas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas pernas são flexíveis e próprias para saltar, terminando em pés pequenos dotados de solas acolchoadas que permitem que você ande quase sem fazer sons. Você rola +1d6 quando fizer testes para saltar, correr e se mover em silêncio. Além disso, você tem Deslocamento +1 e a distância dos seus saltos é aumentada em 1 metro.

CULTURA

Os Tailox são originários de Gaian, onde se agrupavam em pequenas comunidades familiares, nos bosques gelados mais ao sul do continente. Os Gnolls daquele continente, no entanto, sistematicamente atacaram e espantaram a maioria dos Tailox da região, forçando-os para o norte, onde eles acabaram por ser assimilados pela sociedade Juban. Suas características físicas permitiam que eles realizassem tarefas que para os Jubans eram mais difíceis – particularmente reconhecimento e espionagem – e as duas raças acabaram por criar uma simbiose extremamente produtiva.

Apesar da grande maioria dos Tailox preferir a civilização e a intera-

ção com outras raças, além dos confortos oferecidos pelas grandes urbes de Drakon, existem pequenas comunidades Tailox que buscam o contato com a natureza como faziam seus ancestrais. Essas comunidades vivem em bosques onde a caça e o forrageio são favoráveis, às vezes em companhia (ou em comunidades) dos Elfos, Faens e Faunos. Esses Tailox buscam a comunhão com Ellenis para atingir o Mtii'Ruah, o Espírito Verdadeiro. O aspecto mais palpável do Mtii'Ruah é a capacidade de se transformar em uma raposa, chegando mais próximo da comunhão com a sua natureza animal. Fora dessas sociedades rústicas, alguns poucos Tailox conseguem atingir o Mtii'Ruah, e os que conseguem geralmente são Druidas ou Sacerdotes de Ellenis.

Em geral, os Tailox tem uma visão extremamente prática e procuram sempre resolver qualquer problema com a menor quantidade de esforço necessária. Somando-se à isso o fato de serem astutos e furtivos, ganharam fama de serem trapaceiros e ladrões, e muitos indivíduos desconfiam dos Tailox. Essa fama, no entanto, é extremamente exagerada. A maioria dos Tailox passam para seus filhos ensinamentos semelhantes aqueles dos Jubans no que diz respeito à honra e caráter, e a grande maioria dos Tailox é tão honesta quanto cidadãos de qualquer outra raça, apesar de alguns realmente tirarem proveito de suas capacidades naturais – e do fato de sua fama lhes permitir menos oportunidades de trabalho – e acabarem por se tornarem ladrões e criminosos.

A maioria dos Tailox tem uma pré-disposição ao heroísmo romântico. Parcialmente isso é explicado pela promiscuidade da raça – "salvar a donzela/o mancebo em apuros" parece ter um efeito positivo em suas conquistas amorosas – mas possui raízes mais profundas, apesar da maioria dos Tailox negarem ou nem mesmo terem consciência disso. Considerando que a raça perdeu completamente sua identidade cultural depois da Revoada dos Dragões e precisou se integrar às culturas de outras raças para sobreviver, e ainda assim é assolada por uma fama de trapaceiros, preguiçosos e ladrões geralmente descabida, a grande maioria dos Tailox possui um desejo quase instintivo de ser não só aceito integralmente como um membro íntegro da sociedade, mas também de ser admirado pelas outras raças. Essa característica é uma espécie de catarse racial com relação aos Tailox marginalizados e é um impulso muito difícil de refrear. Em indivíduos com caráter questionáveis ou com estilos de vida medíocres, no entanto, essa característica pode estar totalmente ausente. No entanto, a maioria dos Tailox aventureiros assume uma postura heroica descabida, não apenas com comportamentos excêntricos, mas muitas vezes enfrentando perigos desnecessários em busca de resultados admiráveis e dignos de músicas de bardos.

Capítulo 3 – Classes

A seguir temos a descrição de 6 Classes mais comuns para personagens de RPGs de fantasia. O livro completo do Mighty Blade 3ª Edição contem 5 classes a mais, porem essas aqui são as que consideramos mais interessantes para jogadores iniciantes.

FEITICEIRO

SINGULAR MASCULINO: FEITICEIRO; SINGULAR FEMININO: FEITICEIRA; PLURAL MASCULINO: FEITICEIROS; PLURAL FEMININO: FEITICEIRAS

DESCRIÇÃO

Feiticeiros são conjuradores especializados na manipulação das formas mais básicas de energia: calor e eletricidade. São capazes de produzir quantidades imensas de calor, literalmente criando fogo a partir de suas mãos, de remover o calor do ambiente, criando colunas e paredes de gelo a partir do congelamento do próprio ar, ou gerar energia elétrica suficiente para projetar poderosas descargas de eletricidade.

Apesar de possuírem um domínio considerável sobre a teoria geral da magia arcana, os Feiticeiros focam seus esforços no domínio e manipulação dessas energias brutas, geralmente para fins combativos. Muitos Feiticeiros ocupam posições em exércitos ou guardas organizadas, às vezes na linha de frente, às vezes como conselheiros ou em posições de liderança. Em geral, aqueles que decidem seguir o aprendizado de Feiticeiro são pessoas com sede de aventura ou de poder, o que geralmente lhes rende bons frutos em organizações com cadeias de comando bem estruturadas.

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Inteligência +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Conhecimento Arcano

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você é capaz de decifrar e canalizar os fenômenos do sobrenatural. Você pode ler e utilizar tomos mágicos e desenhar Runas Arcanas (veja a página 36 para regras sobre magia). Você também é capaz de canalizar sua energia para a conjuração de fenômenos mágicos com eficiência. Sempre que usar uma Habilidade do tipo Magia, você pode gastar Pontos de Vida ao invés de Pontos de Mana para pagar seu custo. Nesse caso, cada 2 Pontos de Vida equivalem à 1 Ponto de Mana.

HABILIDADES BÁSICAS

Aparar Magia

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma Habilidade do tipo Magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

Arco Voltaico

Habilidade (Magia) – Reação

Requisito: Relâmpago 1, Teleporte 1
Mana: 15
Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você aprendeu a usar sua capacidade de teleporte na velocidade de um raio! Desenhando uma Runa Arcana sobre si mesmo, você sempre pode ativá-la se for alvo de um ataque ou magia que cause dano (mas não perda de vida ou outros efeitos que não causem dano), se teleportando para algum lugar a um número de metros igual à sua Inteligência de onde você está, evitando o ataque completamente.

Essa Runa Arcana se dissipa apenas quando você dormir (ou perder a consciência de alguma forma) e não quando é ativada – mas consome seu custo em Mana sempre que seu efeito for desencadeado.

Aríete Mágico

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você projeta um poderoso golpe mágico capaz de derrubar oponentes – e estruturas! Desenhando uma runa arcana no ar, você projeta uma rajada de energia mágica bruta que causa dano igual a 10/Contusão em um alvo em sua linha de visão, e obriga o alvo a vencer um teste de Força com dificuldade igual à Determinação do conjurador para não ser derrubado. Itens inanimados e estruturas sofrem o dobro do dano normal.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Bola de Fogo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Inflamar
Mana: 20
Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma runa Arcana no ar você projeta uma esfera de chamas de 20 cm de diâmetro contra um alvo na sua linha de visão. A esfera explode ao atingir o alvo, causando dano igual a 20/Fogo nele e 10/Fogo em tudo e todos em até 2 metros dele. Objetos inanimados inflamáveis atingidos por essa magia tendem a entrar em combustão.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Congelar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10
Dificuldade da magia: 8

Descrição: Desenhando uma runa Arcana sobre um objeto ou superfície, você infunde um frio intenso congelando-o. Essa magia pode congelar até 200 litros de líquido ou de material sólido por ponto de Inteligência do conjurador. Apenas matéria inanimada pode ser afetada por essa magia. Essa magia pode ser usada para criar uma camada de gelo grosso (cerca de 5 centímetros) e extremamente escorregadio numa área circular com um diâmetro igual à sua Inteligência. Qualquer criatura sobre essa superfície (incluindo você) precisa fazer um teste de Agilidade (Dificuldade 12) sempre que realizar um ataque, se mover ou tentar se levantar. Uma falha nesse teste significa que o personagem cai.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos

são desencadeados, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal.

Detectar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Concentrando-se nos fluxos de energias mágicas, você pode enxergar a aura de objetos mágicos, Runas Arcanas e Selos Místicos. Você pode analisar a aura mágica de um Selo, Runa ou objeto para entender suas propriedades observando-a por 1 minuto.

Eletricidade Estática

Habilidade (Magia) Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando uma runa Arcana sobre um objeto ou criatura, você o carrega com uma forte carga de eletricidade estática, prendendo-o à qualquer superfície em que estiver tocando. Pode ser usado em um item portátil para tornar impossível que ele seja derrubado ou em uma criatura para impedir que ela tire os pés do chão – reduzindo seu Deslocamento para 0 e sua Agilidade em -2. Um alvo afetado dessa forma pode fazer um teste de Força com dificuldade igual à Determinação do conjurador como uma ação de movimento para tentar tirar os pés do chão.

Essa Runa Arcana dura 1 minuto, mas se a criatura afetada conseguir tirar um dos pés do chão, seus efeitos sobre ela se dissipam imediatamente.

Inflamar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: Varia

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e um objeto ou superfície dentro de sua linha de visão você faz com que ele irrompa em chamas. O custo depende do tamanho da chama criada: criar a chama em uma vela tem custo 0, enquanto uma chama suficiente para acender uma tocha tem custo 5 e fazer uma fogueira de acampamento irromper em chamas imediatamente tem custo 10. Você pode produzir uma explosão de chamas diretamente sobre um item segurado por uma criatura ou na superfície onde ela está, causando dano igual a 4/Fogo, por 0 Pontos de Mana, 8/Fogo por 5 Pontos de Mana ou 12/Fogo por 10 Pontos de Mana.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas material combustível afetado se incendeia automaticamente.

Infravisão

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Detectar Magia, Inflamar

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana sobre um alvo, que passa a perceber o calor que emana dos objetos e criaturas sobrepondo a sua visão normal. Ele pode enxergar normalmente em locais sem iluminação nenhuma, pode perceber criaturas invisíveis pelo calor (ou frio) que elas emanam e consegue identificar ilusões, já que elas não emanam calor nem frio.

Essa Runa Arcana dura 1 hora.

Invocar Elemental 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Congelar e Inflamar

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você conjura um pequeno Elemental de Fogo ou do Gelo desenhando uma runa Elemental no ar. O Elemental obedecerá todos os seus comandos e agirá a partir do turno seguinte, logo depois de você.

A runa que mantém o Elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos.

Veja os dados dos Elementais no Monstrum Codex para mais detalhes.

Invocar Elemental 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Invocar Elemental 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você conjura um Elemental Médio de Fogo ou do Gelo desenhando uma Runa arcana no ar. O Elemental obedecerá todos os seus comandos e agirá a partir do turno seguinte, logo depois de você.

A runa que mantém o Elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos.

Veja os dados dos Elementais no Monstrum Codex para mais detalhes.

Levitar

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você faz com que ela seja capaz de voar livremente no ar para qualquer direção no seu deslocamento normal.

Essa Runa Arcana dura 1 hora, mas se dissipa automaticamente se alvo tocar o solo.

Manto Crepitante

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Eletricidade Estática

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana sobre uma criatura, envolvendo-a numa aura elétrica extremamente brilhante. A aura ilumina uma área de 20 metros ao seu redor, tornando-a clara como se fosse dia, de forma que, qualquer um tentando acertar você à distância (com ataques ou magias) fica ofuscado, realizando seus ataques como se fossem Inaptos. Além disso, a aura elétrica causa dano igual a 10/Eletricidade em qualquer um que tocar em você ou golpeá-lo com ataques corporais.

Essa Runa dura 1 minuto, mas pode ser dissipada a qualquer momento pela criatura sobre a qual foi desenhada.

Mente Disciplinada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma vontade extremamente organizada, acostumada a se concentrar em tarefas complexas. Você tem Determinação +2 e as dificuldades de todas as magias que você realiza são reduzidas em 1.

Parede de Gelo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Congelar

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma runa Arcana no ar, você congela a umidade do ambiente na forma de uma grossa parede de gelo. A parede tem 3 metros de altura por 3 de largura e 1 metro de espessura, e pode ser criada em qualquer ângulo. A parede tem 60 Pontos de Vida, Defesa 10, é Vulnerável ao Fogo e sempre que receber dano por Frio recupera Pontos de Vida ao invés de sofrer dano. Ela pode suportar até 500 quilos de peso sobre ela antes de quebrar.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal.

Rajada de Gelo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Congelar

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma Runa arcana no ar você projeta a

partir dela uma rajada de energia mágica que causa dano igual a 20/Frio em um alvo dentro da sua linha de visão. Se o alvo for uma criatura viva, ele fica Enregelado por 1 turno. Se a magia tiver como alvo um objeto inanimado, ela congela até 100 litros ou 100 quilos de material.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal.

Relâmpago 1

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Eletricidade Estática
Mana: 20
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: A partir de uma Runa Arcana que desenha no ar você dispara uma faísca elétrica contra um alvo dentro de seu campo de visão. O alvo sofre um dano igual a 20/Eletricidade e fica Atordoado por 2 rodadas. Alvos usando armaduras de metal sofrem o dobro do redutor (-2 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes).

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Rajada Elemental

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 0
Dificuldade da Magia: 8
Descrição: Desenhando uma runa Arcana no ar você pode disparar uma rajada de energia elemental em qualquer alvo que possa ver. Essa magia causa 8 pontos de dano elemental (Fogo, Frio ou Eletricidade) escolhido no momento que o conjurador lança a magia.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Resistência Elemental

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 9
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura ou objeto, você confere Resistência ao Fogo, Frio ou Eletricidade a ele.

Essa Runa Arcana dura por 1 minuto.

Telecinésia

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: Variável.
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e um objeto ou criatura dentro de sua linha de visão, você pode mover o alvo através de uma energia mágica invisível. O alvo pode ser movido à vontade em qualquer direção, e até mesmo ser erguido no ar, mas apenas de forma lenta (1 metro por turno no máximo). A dificuldade será igual ao peso do alvo dividido por 5 (arredondado para baixo). Se estiver usando essa magia sobre si próprio, diminua a sua Vontade da Dificuldade final. A dificuldade mínima dessa magia será sempre 8, independente do peso do alvo ou da Vontade do Conjurador.

Essa Runa Arcana dura por tanto tempo quanto você estiver concentrado nela, mas se o alvo for uma criatura, ela pode cancelar os efeitos dessa Runa no início do seu turno se vencer um teste de Força com dificuldade igual à Determinação do conjurador.

Teleporte 1

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Levitar
Mana: 30
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre si mesmo enquanto fita um local você se teleporta de onde está para o ponto que está olhando. Você pode levar alguém com você se puder tocar o alvo e ele concordar (ou estiver inconsciente). Some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa além de você.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

GUERREIRO

SINGULAR MASCULINO: GUERREIRO; SINGULAR FEMININO: GUERREIRA;
PLURAL MASCULINO: GUERREIROS; PLURAL FEMININO: GUERREIRAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Força +1
Agilidade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Mestre de Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente eficiente no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

DESCRIÇÃO

Guerreiros são, de longe, a Classe mais comum de ser encontrada entre os combatentes de Drakon. Em um ambiente rico em metais e mão-de-obra especializada para fabricar armas e armaduras eficientes e com uma quantidade considerável de atritos entre reinos e ameaças palpáveis, os Guerreiros encontram um ambiente fértil para se desenvolverem.

De fato, a maioria das cidades mantém um pequeno contingente de guardas, treinado no uso de armaduras pesadas, escudos e armas corporais e a maioria dos reinos de Cassiopéia mantém um exército permanente de combatentes especializados para lidarem com invasões e fazer frente aos ataques de nações hostis. Além disso, muitas companhias de mercenários treinam e mantêm um bom número de guerreiros a soldo, prontos para empreenderem todo tipo de conflito armado. Finalmente, histórias de aldeões obrigados a pegarem em armas para defenderem seus lares contra bandidos ou, em alguns casos, monstros e que acabam por seguir nos caminhos dos homens de armas são relativamente comuns em Drakon.

Considerando a abundância de minérios em Cassiopéia, mesmo um guerreiro com pouco treinamento pode sobreviver no caminho da guerra, comprando armas e equipamentos adequados de proteção. Graças a isso, os exércitos, guardas e companhias de mercenários costumam manter seus homens bem equipados, e a profissão de Guerreiro é vista como digna e estável, fazendo com que muitos escolham segui-la em busca de glória e fama – apesar de poucos conseguirem tais distinções.

Apesar das guardas e exércitos não pagarem muito bem, elas oferecem alojamento, alimentação e manutenção de armas, armaduras e equipamentos necessários para o cumprimento do dever, enquanto companhias mercenárias pagam mais, mas apresentam riscos bem maiores – já que costumam ser procuradas para resolver problemas difíceis, geralmente envolvendo monstros, ou para engrossar as linhas de frente dos exércitos, no caso de conflitos em larga escala.

HABILIDADES BÁSICAS

Anular Golpe

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Defesa Agressiva

Mana: Varia

Descrição: Você se especializou em perceber e evitar os ataques

mais complexos dos seus adversários. Sempre que um oponente utilizar uma Habilidade de Ação do tipo Técnica, você pode evitar totalmente seus efeitos (incluindo o dano). O custo dessa Habilidade é o mesmo da Técnica a ser evitada.

Você só pode utilizar essa Habilidade 1 vez por turno.

Ataque do Búfalo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão. Se acertar o ataque, além de causar o dano normal pelo encontrão, o alvo precisa vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação mais a FN da arma que estiver usando) ou será derrubado. Alvos com o dobro do seu peso não são afetados.

Ataque Giratório

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque amplo, girando sua arma para atingir todos os oponentes próximos. Faça um ataque corporal contra cada alvo dentro do seu alcance corporal.

Ataque Simultâneo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Combate em Grupo

Mana: 20

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e sabe como abrir a guarda de um adversário para que seus aliados possam atingi-lo. Faça um ataque corporal contra um oponente. Se acertar, todos aliados que estiverem adjacentes ao mesmo oponente poderão fazer um ataque corporal normal contra ele imediatamente.

Brigão

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado à combater desarmado. Você rola +1 em seus ataques desarmados e adiciona +2 nos danos desses ataques.

Combate em Grupo

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você ganha +1 nos testes de ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com o alvo.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver segurando, desde que pelo menos uma delas tenha uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Combate Pesado

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer uma manobra de encontrão ou um ataque corporal enquanto estiver portando uma arma de duas mãos ou um escudo, você pode rolar novamente 1 dos dados em seus testes de ataque.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Combate Tático

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal normal.

Defesa Agressiva

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Defletor

Descrição: Você entende que a melhor defesa é um ataque eficiente. Quando estiver empunhando uma arma corporal de duas mãos, duas armas corporais ou um escudo, você recebe +1 em seus testes de ataque corporal e +1 na sua Defesa.

Esse bônus de Defesa é considerado um bônus de Bloqueio.

Defletor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a se defender de projéteis. Enquanto estiver empunhando uma arma corporal de duas mãos, duas armas corporais ou um escudo, você recebe +2 no seu bônus de Bloqueio contra ataques à distância.

Esse bônus de Defesa é considerado um bônus de Bloqueio.

Estabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você sempre rola +1d6 em todos os seus testes de evitar quedas e manter o equilíbrio.

Golpe Devastador 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nocautear

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e se acertar, o alvo precisa vencer um confronto de Força (adicione a FN da arma que estiver usando no seu teste) contra você ou ficará Paralisado (veja Condições na página 169) por um turno.

Golpe com Escudo

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 5

Descrição: Se você estiver portando um escudo e errar um ataque corporal com sua arma, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra o mesmo alvo com seu escudo. Um ataque com um escudo causa dano igual à Força + FN do escudo/Contusão.

Grito de Guerra 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Você e todos os aliados que estiverem em um raio de 5 metros recebem +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo de todos os aliados dentro da área dessa Habilidade.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Guerreiro de Aço 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

Investida Mortal

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão contra um alvo. Se acertar, esse ataque causa +10 de dano e deixa o alvo *Atordoado* (veja Condições na página 169) por 1 turno.

Nocautear

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal que cause dano por Contusão. Se acertar, além de sofrer o dano normal do ataque, o alvo fica *Paralisado* (veja Condições na página 169) por 1 turno.

Parede de Escudos

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e usar seu escudo para proteger seus aliados. Enquanto você estiver usando um escudo, todos os aliados adjacentes a você recebem um bônus de +1 na Defesa.

Este é um bônus de Bloqueio.

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Transpor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Defesa Agressiva

Descrição: Você sabe encontrar os espaços deixados pelo escudo do adversário. Ignore sempre o bônus de Bloqueio da Defesa do oponente.

LADINO

SINGULAR MASCULINO: LADINO; SINGULAR FEMININO: LADINA; PLURAL MASCULINO: LADINOS; PLURAL FEMININO: LADINAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Agilidade +1
Inteligência +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Gatuno

Habilidade – Suporte

Descrição: Você aprendeu com a dura vida nas ruas a sobreviver na selva urbana. Você nunca é considerado Inapto quando tentar furtar bolsos ou arrombar fechaduras usando um kit de arrombamento. Além disso, você rola +1d6 quando tentar escalar, se esconder e tentar passar despercebido.

DESCRIÇÃO

Ladinos são especialistas em atingir seus objetivos por qualquer meio necessário. Seja através de subterfúgios, truques, manipulação, contatos ou mesmo meios criminosos, os Ladinos sempre conseguem o que querem – e os bons Ladinos conseguem fazer isso e viver para contar a história!

Apesar de muitos verem os Ladinos com desconfiança, muitas vezes considerando seus meios pouco honrados ou mesmo vis, a grande maioria dos Ladinos de Cassiopéia atua ao lado da lei. Eles costumam trabalhar como batedores, espiões, investigadores e exploradores. Eles auxiliam ordens militares com informações sobre movimentos de tropas inimigas e obtendo informações secretas ou plantando informações falsas, usam suas redes de contatos para descobrir criminosos ou apurar veracidade de informações e são particularmente apreciados em exploração de ruínas e tumbas (particularmente comuns em Tebryn e nas Terras Secas, onde grandes civilizações ergueram imensos complexos que foram devastados ao logo dos séculos, durante a Revoada dos Dragões e o Expurgo) e na invasão de cavernas e complexos subterrâneos habitados por raças ou monstros hostis.

Muitos Ladinos também trabalham como marinheiros, piratas e corsários, assim como os Espadachins. Eles podem ser combatentes eficientes em condições onde agilidade, velocidade e versatilidade são mais importantes do que simples proeza marcial, como no convés de um navio.

É claro, muitos Ladinos usam seus conhecimentos e aptidões para cometer crimes. Além de um bom número de piratas, Ladinos são conhecidos por engrossarem bastante as fileiras de ladrões, embusteiros, atravessadores e traficantes de toda Cassiopéia.

HABILIDADES BÁSICAS

Acrobata

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre rola +1d6 em seus testes de equilíbrio, salto, piruetas e coisas semelhantes. Além disso, você sofre apenas metade dos danos por queda.

Aparar

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Defesa +1. Se estiver segurando uma objeto em ambas as mãos ou um objeto em cada mão você recebe Defesa +2.

Este e um bônus de Esquiva.

Armadilheiro

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você se especializou em desarmar e preparar armadilhas. Você nunca é considerado Inapto para desarmar armadilhas e se tiver os materiais e o tempo necessários, você pode armar uma armadilha. Faça um teste de Inteligência: O resultado do teste será a dificuldade para a armadilha ser percebida e desarmada.

Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corporal ou à distância, visando o quadril, joelho ou tornozelo do alvo, comprometendo sua locomoção e deixando um ferimento doloroso. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste de Movimentação sofre 10 pontos de dano.

Este é um efeito de sangramento.

Ataque Evasivo

Habilidade – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque seguido de uma movimentação errática para confundir seu oponente. Faça um ataque baseado em Agilidade. Se acertar, o alvo realiza seus ataques contra você como se fosse Inapto durante o próximo turno. Se o ataque for à distância e houver alguma cobertura à disposição, você pode se esconder tornando impossível para o alvo lhe atacar enquanto ele não o ver primeiro.

Ataque Redirecionado

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Descrição: Quando um oponente errar um ataque corporal contra você, você pode direcionar o ataque dele para outro alvo. O novo alvo precisa estar adjacente a você ou ao oponente que errou o ataque. Esse ataque acerta automaticamente – sem chance de errar ou de ser um sucesso decisivo.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver segurando, desde que pelo menos uma delas tenha uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Contatos no Crime

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os criminosos – pequenos e grandes. Com isto você pode descobrir informações privilegiadas ou comprar e vender mercadoria roubada. Obviamente o mestre poderá restringir informações se isso for atrapalhar o andamento ou a trama da campanha, e você nem sempre será capaz de encontrar qualquer item à disposição em qualquer lugar – mas o mercado negro nas grandes cidades costuma estar abastecido de praticamente qualquer item disponível na campanha.

Criminosos pagarão metade do preço normal de qualquer item que você quiser vender – desde que tenham dinheiro para tanto – e venderão itens com um custo um

terço menor do que o normal. Itens proibido ou controlados, no entanto, podem ser extremamente caros. Informações terão um preço dependendo da importância e dificuldade de obtê-las, de acordo com a vontade do Mestre.

Corte Arterial

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Aleijador

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de corte ou perfuração. Se acertar, a vítima começará a sangrar, perdendo 10 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos.

Este é um efeito de sangramento.

Eloquente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para persuadir, mentir, perceber mentiras, intimidar ou em qualquer outra interação social.

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar. Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por turno.

Falhas da Armadura

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de armadura da defesa do oponente.

Flanquear

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você prefere atacar seus alvos quando eles estão desatentos – e é muito eficiente fazendo isso! Sempre que você e pelo menos mais um aliado estiverem em alcance corporal de um oponente, você considera aquele oponente *Despreparado* em relação a você (ver Condições, pág. 169).

Você só pode flanquear um alvo por turno. Se 2 ou mais adversários estiverem adjacentes a você e a um aliado ao mesmo tempo, você deve definir qual deles vai flanquear.

Flexível

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem o corpo muito flexível, capaz de se dobrar, esticar e espremer de maneiras extremas. Você pode passar por aberturas como se tivesse apenas metade do seu tamanho, consegue escorregar para fora de grilhões e amarras com facilidade, pode se esticar e dobrar de modos a alcançar pontos de apoio difíceis numa escalada além de ser mais ágil quando corre e escapa de obstáculos, recebendo um bônus de +2 em qualquer teste que envolva esse tipo de circunstância.

Especial: Armaduras com a Característica Pesada impedem que você receba os bônus por esta Habilidade.

Furtivo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para se mover em silêncio, se esconder, camuflar, ou usar disfarces.

Golpes Rápidos

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer dois ataques corporais com uma arma que estiver empunhando, desde que esteja empunhando a arma com apenas 1 mão.

Mestre das Adagas 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você se especializou em arremessar armas pequenas de forma eficiente. Você pode arremessar 2 armas com a característica Arremesso e FN 1.

Mestre das Adagas 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Mestre das Adagas 1

Descrição: Você refinou sua técnica de arremesso de pequenos objetos. Você pode arremessar até 4 armas com a característica Arremesso e FN 1.

Movimentos Evasivos

Habilidade – Suporte

Requisito: Acrobata

Descrição: Você ganha +1 na sua defesa para cada 2 pontos que tiver em Agilidade. Esta habilidade só funciona se você estiver sem armadura.

Esse é um bônus de Esquiva.

Malabarista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Raças: Todas

Descrição: Você tem uma ótima coordenação para jogar e pegar objetos no ar. Além de poder realizar malabarismos – mesmo usando objetos perigosos como adagas ou tochas – como entretenimento, você recebe +2 em todas as suas jogadas para arremessar objetos e +1 na Defesa contra ataques à distância. Esse bônus de Defesa conta como Esquiva.

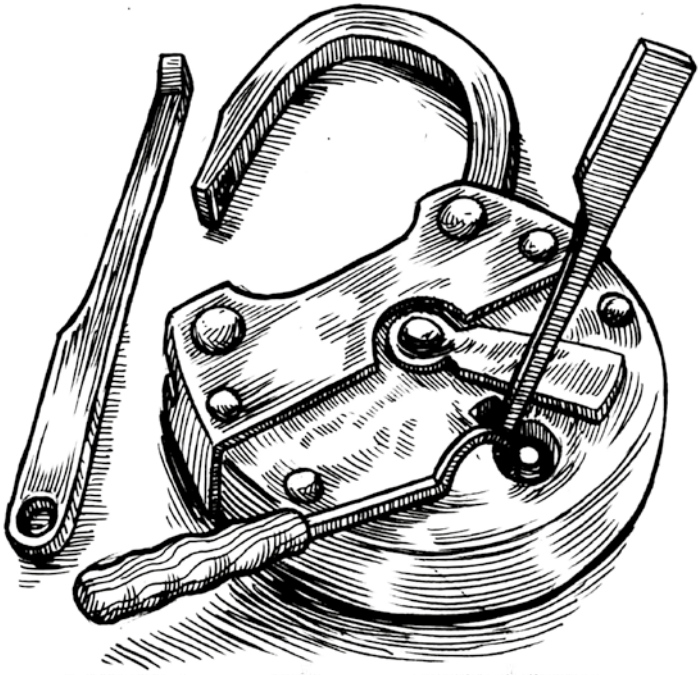
Truque Sujo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Inteligência contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno, e sendo considerado Desprevenido por 1turno.



PALADINO

SINGULAR MASCULINO: PALADINO; SINGULAR FEMININO: PALADINA; PLURAL MASCULINO: PALADINOS; PLURAL FEMININO: PALADINAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Força +1
Vontade +1

HABILIDADE INICIAL:

Mestre de Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente eficiente no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

DESCRIÇÃO

O Paladino é um guerreiro movido por um conjunto de códigos de conduta que usa para disciplinar seu espírito e realizar feitos que muitos veriam como sobrenaturais.

A maioria dos Códigos de um Paladino são autoimpostos; regras de conduta sob as quais ele escolhe viver considerando que são o único caminho realmente digno de existir ou para expiar algum grande erro que cometeu e não deseja jamais repetir. Alguns, no entanto, carregam códigos impostos por forças externas, como dogmas espirituais determinados por uma crença da qual ele comunga ou princípios sob os quais o Paladino deve viver por fazer parte de uma ordem. De toda forma, esses Códigos exigem uma grande disciplina para serem observados completamente a cada momento, o que fortalece grandemente à vontade e o espírito do Paladino no processo.

Alguns Paladinos vivem sob um único Código, estando ligados apenas a uma obrigação específica, enquanto outros adotam vários Códigos em uma tentativa de se aperfeiçoar e se tornar cada vez mais puros, dignos ou simplesmente por possuírem uma índole que naturalmente os leva em direção a eles. Não há limites para o número de Códigos que cada Paladino pode possuir, mas obviamente, quanto mais Códigos um Paladino precisa observar, mais limitado ele fica em relação aos rumos que pode tomar diante de uma determinada situação – e alguns deles podem gerar conflitos (por exemplo, um Paladino com o Código da Honestidade e o Código da Coragem diante de uma situação em que apenas uma mentira poderia salvar a vida de um indefeso) o que pode quebrar o espírito de um Paladino permanentemente, caso não consiga seguir os ditames de um ou mais de seus Códigos.

Apesar de todos os Paladinos serem, obviamente, honrados, isso não significa que não possam ser malignos. Tiranos que impões sua força sobre os mais fracos podem perfeitamente seguir o Código da Lealdade, estando cercado de impiedosos (e fiéis) aliados, e guerreiros sanguinários que seguem estritamente o Código da Coragem são inimigos absolutamente terríveis no campo de batalha. Mas, é claro, estas são exceções à regra. Em geral, Paladinos são heróis que lutam pela manutenção do Status Quo, pela defesa dos inocentes e pela manutenção das leis.

Muitas ordens de Paladinos exigem que seus membros observem obrigatoriamente um Código específico, ao menos – todos os Paladinos da Ordem da Espada de Mirah precisam seguir o Código da Justiça, e a Hoste de Hadorn é formada por Paladinos que seguem o Código da Coragem – e a observação desses Códigos é ostensivamente ensinada aos escudeiros que desejam ingressar na Ordem, enquanto outras são mais flexíveis – os Paladinos da Mão Ígnea precisam seguir o Código da Honestidade ou o Código da Lealdade e os Faris exigem que seus membros sigam o Código da Cortesia ou o Código da Lealdade, apesar deles comumente seguirem ambos – e são, geralmente, menos severos em suas doutrinas.

HABILIDADES BÁSICAS

Austeridade

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Código da Honestidade

Descrição: Sua integridade e retidão são tão inabaláveis que é impossível para outros influenciarem suas decisões. Você é imune a efeitos mentais (mas não Ilusões ou efeitos de Medo) e tentativas de influenciar sua opinião com persuasão e manipulação.

Cavaleiro Experiente

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo com animais de montaria e conhece seus hábitos, características e como lidar com eles. Você recebe +1d6 em todos os seus testes referentes à criaturas com a Habilidade Montaria – incluindo cavalgar, treinar e atacar.

Código da Coragem

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Um Paladino nunca teme a morte, principalmente na proteção dos indefesos. Você nunca pode fugir de uma luta justa e deve sempre proteger os mais fracos – com a vida, se necessário.

Você é imune a todos os efeitos de Medo.

Código da Cortesia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se porta de maneira cortês e exala uma aura de autoconfiança e nobreza que inspira aqueles ao seu redor. Você sempre trata os nobres com o respeito que eles merecem e os seus inferiores com a cortesia devida.

Você recebe Vontade +1, todos os seus aliados num raio de 1 metro por ponto de Vontade que você tiver também recebem +1 na Vontade.

Código da Honestidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre cumpre suas promessas, não importa quão difícil isso seja, e preza a verdade acima de tudo, emanando uma aura de honestidade que deixa desconfortáveis aqueles que escondem a verdade.

Você sempre saberá quando alguém estiver mentindo. Nem sempre omitir é mentir, depende das intenções da pessoa que está omitindo. Mentir é passar informações erradas propositalmente.

Código da Justiça

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia nas leis para se apoiar e possui uma crença inabalável na ordem. Você sempre respeita as leis vigentes nos locais onde está e não permite que outros as descumpram impunemente. Sua fé na ordem faz com que criaturas geradas no caos se sintam repelidas por você.

Todo demônio, morto-vivo ou espírito deve ser bem sucedido em um teste Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou não será capaz de se aproximar ou atacar você. Criaturas desses tipos com Mente Vazia fazem seus testes de baseados em Força, e se falhar serão completamente destruídas.

Código da Lealdade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nunca ataca um combatente que já está derrotado, nem luta ou permite que outros lutem de forma injusta ou com deslealdade, e jamais trai ou permite que outros traiam aqueles que confiam em você.

Você recupera o dobro de Pontos de Vida (por descanso, através de poções, magias, etc.) e é imune a venenos e doenças naturais ou mágicas.

Combate Montado

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Cavaleiro Experiente

Descrição: Sempre que fizer um ataque corporal enquanto estiver sobre uma montaria, acrescente +6 de dano ao ataque.

Combate Tático

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal normal (sem usar qualquer Habilidade de Ação).

Defletor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a se defender de projéteis. Enquanto estiver empunhando uma arma corporal de duas mãos, duas armas corporais ou um escudo, você recebe +2 no seu bônus de Bloqueio contra ataques à distância.

Esse bônus de Defesa é considerado um bônus de Bloqueio.

Égide

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Código da Coragem

Mana: 15

Descrição: Você sempre está pronto para se interpor diante do perigo. Se um ataque ou magia for atingir um alvo adjacente a você, você pode se interpor e sofrer o ataque no lugar do alvo original. Você sofre apenas metade do dano do ataque ou magia, mas sofre quaisquer outros efeitos normalmente.

Estabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você sempre rola +1d6 em todos os seus testes de evitar quedas e manter o equilíbrio.

Grito de Guerra 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Você e todos os aliados que estiverem em um raio de 5 metros recebem

+1 em todas as rolagens até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo de todos os aliados dentro da área dessa Habilidade.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Guerreiro de Aço 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

Justiça Final 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Código da Justiça

Mana: 25

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que, se acertar, causa o dobro do dano normal, ou o triplo do dano normal se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito.

Montaria Especial 1

Habilidade – Suporte

Requisito: Código da Cortesia

Descrição: Um animal especial foi atraído pela aura de nobreza que você exala. Ele é extremamente fiel e fará de tudo para protegê-lo. Com assovios e sons você consegue pedir para que ele faça ações simples. Além disso, ele tem 10 Pontos de Vida a mais do que um animal comum de seu tipo.

Você pode escolher entre um Cavalo de Guerra, um Pônei de Guerra ou um Camelo de Guerra. Se sua montaria morrer, outro animal do mesmo tipo será atraído em seu lugar assim que você estiver em uma região em que esse tipo de animal seja comum.

Montaria Especial 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Montaria Especial 1, Código da Coragem

Descrição: Sua montaria especial foi tocada pela sua aura de coragem e tornou-se ainda mais ligada a você. Sua montaria é totalmente imune a efeitos mentais e efeitos de Medo, e recebe +10 Pontos de Vida.

Motivar

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Código da Lealdade

Mana: 30

Descrição: Você profere palavras de encorajamento que inspiram seus aliados, recuperando sua moral e vontade. Todos os aliados num raio de 1 metro por ponto de Vontade que você tiver e que puderem lhe ouvir recuperam imediatamente 10 Pontos de Vida e quaisquer efeitos de Medo que os estiver afetando é removido.

Estes efeitos não afetam o personagem usando essa Habilidade.

Nocautear

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal que cause dano por Contusão. Se acertar, além de sofrer o dano normal do ataque, o alvo fica *Paralisado* (veja Condições na página 169) por 1 turno.

Parede de Escudos

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e usar seu escudo para proteger seus aliados. Enquanto você estiver usando um escudo, todos os aliados adjacentes a você recebem um bônus de +1 na Defesa.

Este é um bônus de Bloqueio.

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

PATRULHEIRO

SINGULAR MASCULINO: PATRULHEIRO; SINGULAR FEMININO: PATRULHEIRA;
PLURAL MASCULINO: PATRULHEIROS; PLURAL FEMININO: PATRULHEIRAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Agilidade +1
Inteligência +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Arqueria

Habilidades (Característica) – Suporte

Descrição: Você recebe +2 em todos os seus ataques à distância (incluindo arremessos) e em testes envolvendo Arcos, Bestas, Prodds e fundas de todos os tipos. Você sabe como consertar essas armas e como fabricar a munição para elas.

Especial: para consertar as armas ou fabricar a munição, você deve ter as matérias primas adequadas e as ferramentas, com isso faça um teste de Inteligência, a dificuldade é 10 (o Mestre pode aumentar a dificuldade no caso de consertos muito complexos ou de uma fabricação do zero).

DESCRIÇÃO

Patrulheiros são uma classe versátil, que atua em vários campos diferentes. Apesar da maioria dela ser composta por caçadores, rastreadores e guardiões de áreas florestais, muitos Patrulheiros são arqueiros de exércitos ou milícias, exploradores de regiões remotas, caçadores de recompensas e domadores de animais.

A maioria dos Patrulheiros está intrinsecamente ligada às regiões selvagens, preferindo atuar em florestas, pântanos, bosques, selvas e regiões montanhosas, onde podem usar o ambiente para abater presas à distância, montar armadilhas com facilidade e rastrear de modo eficiente. De fato, muitos Patrulheiros não gostam das regiões urbanas, com gente demais, cheiros demais, rastros demais e regras demais. A liberdade das regiões florestais geralmente faz parte de um Patrulheiro tanto quanto um bom arco, e a grande maioria deles possui uma profunda ligação com a natureza, geralmente de forma reverente.

No entanto, por mais que essa seja a regra, há uma boa quantidade de exceções. Patrulheiros podem ser encontrados em cidades, trabalhando como caçadores de recompensa, dedicando-se a caçar criminosos ao invés de criaturas selvagens ou como guardas e vigias, com suas habilidades focadas em percepção e uso de arcos. Além disso, muitos Patrulheiros concentram seu treinamento apenas no manejo do arco e ingressam nas linhas de arqueiros de exércitos, milícias ou companhias mercenárias.

Enquanto Druidas geralmente usam Companheiros Animais como sentinelas e vigias, e Xamãs geralmente possuem ligações quase familiares com seus Companheiros Animais, a maioria dos Patrulheiros usa essas criaturas como uma ferramenta. Muitos, claro, criam poderosos vínculos afetivos com seus Companheiros, e podem manter um mesmo Companheiro Animal por muitos anos. A maioria, porém, possui Companheiros Animais por curtos períodos de tempo, geralmente pela duração de uma tare-

fa, devolvendo-o à natureza depois disso. Em áreas selvagens que não conhecem bem o bastante, é comum que um Patrulheiro convoque uma criatura da região para lhe servir como guia, enquanto caçadores de recompensa geralmente usam Companheiros Animais para obter informações de seus alvos ao planejar a captura. Muitos convocam Companheiros Animais para apenas uma tarefa, como um pássaro para lhe fornecer informações sobre uma área, um animal de hábitos noturnos para servir de vigia por uma noite ou um animal de montaria para levá-lo a um determinado destino, e alguns Patrulheiros menos escrupulosos usam predadores para auxiliá-los em combates mais perigosos. A maioria dos Patrulheiros, no entanto, prefere não envolver animais em tarefas perigosas, dado seu profundo respeito pela natureza.

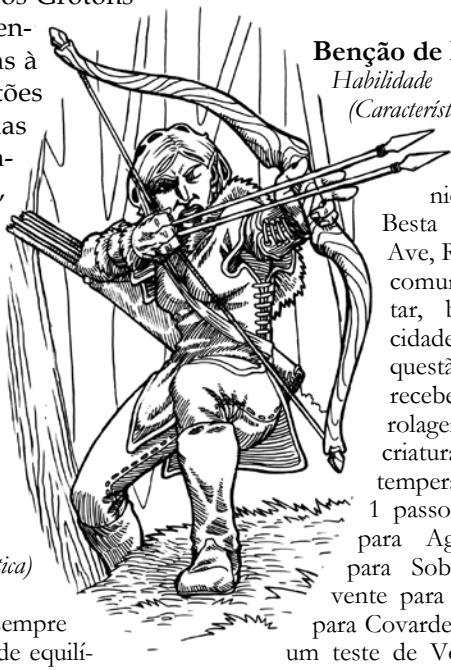
É comum, também, que um Patrulheiro mantenha um Companheiro Animal por mais tempo se dedicar-se a uma mesma tarefa com frequência. Caçadores muitas vezes estão acompanhados de lobos ou águias, enquanto guardas e vigias costumam ter corujas, morcegos e felinos ao seu lado, e a maioria dos caçadores de recompensa usa cães e ratazanas para seguir seus alvos. Muitos acabam se afeiçoando a esses animais, e os mantém por perto mesmo quando sua tarefa foi cumprida, quase como animais de estimação.

Além disso, muitos Patrulheiros mantêm animais de montaria como Companheiro Animal, o que lhes garante um meio rápido e seguro de transporte em uma emergência.

RAÇAS

Patrulheiros são comuns entre praticamente todas as raças de Drakon. Com efeito, esta é a Classe mais amplamente distribuída entre todas as culturas conhecidas. Elfos, Faens e Faunos são, possivelmente, as raças com os mais proeminentes Patrulheiros, graças a sua ligação intrínseca com a natureza. Em geral, essas raças concentram-se em Habilidades de sobrevivência, mas os Elfos e Faunos geralmente dedicam uma boa quantidade de treinamento no uso de arcos, enquanto os Faens preferem se dedicar a Habilidades furtivas. De modo semelhante, os Goblins e Metadilios geralmente preferem Habilidades ligadas à Furtividade, e são particularmente conhecidos pelo seu uso de armadilhas e emboscadas. Efetivamente, a maioria das guardas do reino de Bryne é formada por rastreadores especializados em táticas de guerrilha. Draconianos e Tailox costumam dedicar boa parte

de seu treinamento no uso de armadilhas, assim como rastreio, já que a maioria dos Patrulheiros dessas duas raças costuma se tornar caçadores de recompensas. Orcs Patrulheiros geralmente dedicam-se a Habilidades de detecção e rastreio, e formam o grosso dos batedores, sentinelas e caçadores das Terras Secas. Enquanto isso, sob as ondas dos mares de Drakon, Grotons e Tritões possuem muitos Patrulheiros, mas enquanto os Grotons se dedicam primariamente a Habilidades ligadas à sobrevivência, os Tritões são conhecidos por suas capacidades como caçadores e domadores, e quase todos os Patrulheiros da raça possuem Companheiros Animais.



HABILIDADES BÁSICAS

Acrobata

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre rola +1d6 em seus testes de equilíbrio, salto, piruetas e coisas semelhantes. Além disso, você sofre apenas metade dos danos por queda.

Armadilheiro

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Se encontrar armadilhas, você pode fazer testes de Inteligência para desarmá-las. Além disso, se tiver os materiais e o tempo necessários, você pode armar uma armadilha. Faça um teste de Inteligência: O resultado do teste será a dificuldade para a armadilha ser percebida e desarmada.

Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corpo-a--corpo ou à distância visando o quadril, joelho ou tornozelo do alvo, comprometendo sua locomoção e deixando um ferimento doloroso. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste de Movimentação sofre 10 pontos de dano.

Esse é um efeito de Sangramento.

Benção de Ellenis

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe. Essa comunicação é rudimentar, baseada nas capacidades da criatura em questão. Além disso, você receber +2 em todas as rolagens envolvendo essas criaturas e poder alterar o temperamento delas em 1 passo (Furioso ou Cruel para Agressivo, Agressivo para Sobrevivente, Sobrevivente para Pacífico e Pacífico para Covarde ou vice-versa) com um teste de Vontade (Dificuldade igual à Determinação do alvo) – esse efeito não funciona em animais com temperamento Servo ou Protetor.

Animais selvagens só irão aceitar "conversar" se tiverem temperamento pacífico ou sobrevivente, a menos que estejam aprisionados ou encurralados de alguma forma.

Caçador de [Criatura]

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Armadilheiro

Descrição: Você se especializou em caçar um tipo de criatura.

Escolha entre Humanoides, Trogloditas, Bestas ou Esfinges. Você sempre causa +2 pontos de dano em todos os ataques contra este tipo de criatura. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes relacionados a esse tipo de criatura.

Chuva de Flechas

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Flechas Rápidas

Mana: 30

Descrição: Você pode atirar até 4 flechas em um só ataque em múltiplos oponentes. Faça uma rolagem para cada flecha, que devem ter alvos diferentes.

Companheiro Animal 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Escolha uma Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe e faça um teste de Vontade (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver). Se passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento Protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – fazendo o mesmo teste. Este teste pode ser realizado 1 vez por dia. Você pode atrair 1 animal de cada vez com essa Habilidade.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo, desde que a dificuldade para atraí-lo seja menor do que a soma dos Atributos do personagem.

Companheiro Animal 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal 1

Descrição: Seu Companheiro Animal recebe +1 em 2 Atributos à sua escolha, +5 Pontos de vida e +5 Pontos de Mana. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Disparo Forte

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Retesar Eficiente

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque à distância. Se acertar, some +8 ao dano da arma.

Disparo Certeiro

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque à distância rolando +1d6.

Espírito Animal

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um animal. Escolha um Espírito Animal para ser seu guia. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada posteriormente.

Veja a descrição dos Espíritos Animais na pág. 143.

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Falhas da Armadura

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de armadura da defesa do oponente.

Flechas Rápidas

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Após fazer um ataque normal usando um arco, você pode fazer imediatamente outro ataque normal com o arco.

Especial: Esta Habilidade só pode ser usada 1 vez por turno.

Furtivo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para se mover em silêncio, se esconder, camuflar, ou usar disfarces.

Herbalismo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Sabedoria Selvagem

Descrição: Você pode rolar testes de Inteligência para criar poções básicas. Além disso, enquanto estiver em um ambiente selvagem, você e seus aliados não são afetados por doenças e venenos de origem natural – seus aliados passam a ser imunes depois de um dia inteiro que estiverem com você (desde que eles aceitem suas dicas do que comer e do que não comer) – e você é sempre considerado como tendo um Kit de Cura á mão, a menos que o ambiente seja completamente estéril (desertos ou áreas glaciais).

Precisão

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Disparo Certeiro

Descrição: Você confia mais em uma pontaria bem feita do que em força bruta quando arremessa armas ou dispara com arcos. Quando fizer ataques à distância você pode usar Inteligência ou Agilidade ao invés de Força para calcular o dano de armas de distância e de arremesso.

Retesar Eficiente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma técnica eficiente em retesar arcos e bestas. Quando estiver usando uma besta ou prodd de qualquer tipo, você ignora a Característica Carregar dessas armas.

Quando estiver usando um arco ou funda de qualquer tipo, o dano de seus ataques à distância é aumentado em +2.

Sabedoria Selvagem

Habilidade – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em ambientes selvagens e dedicou muito tempo ao estudo da natureza em todas as suas formas. Você rola +1d6 em testes que envolvam a natureza como forragear, rastrear, encontrar abrigo, identificar ervas, etc.

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Inteligência contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno, e sendo considerado Desprevenido por 1turno.

SACERDOTE

SINGULAR MASCULINO: SACERDOTE; SINGULAR FEMININO: SACERDOTISA;
PLURAL MASCULINO: SACERDOTES; PLURAL FEMININO: SACERDOTISAS

DESCRIÇÃO

Sacerdotes são seguidores e protetores de uma divindade ou panteão, cuja fé é tão intensa que eles são capazes de canalizar parte do poder de sua divindade patrona na forma de magias.

A grande maioria dos Sacerdotes dedica suas vidas ao estudo e proteção de sua fé, à manutenção dos templos de sua divindade patrona, ao estudo de suas escrituras sagradas, comungando com outros professantes da mesma fé ou transmitindo seus conhecimentos para outros membros da comunidade onde habitam. A maioria deles, ainda, exerce alguma função na comunidade de acordo com as doutrinas de sua divindade: Sacerdotes de Mirah muitas vezes ocupam cargos de juízes ou conselheiros de burgomestres ou mesmo monarcas, Sacerdotes de Ellenis geralmente auxiliam os fazendeiros e caçadores em suas funções, Sacerdotes de Denalla costumam trabalhar como parteiros ou curandeiros, Sacerdotes de Sarfion trabalham em bibliotecas, escolas ou como conselheiros civis, Sacerdotes de Hadorn aconselham generais e costumam acompanhar tropas em conflitos tanto como médicos de fronte quanto como combatentes, Sacerdotes de Ran e Taranis muitas vezes embarcam em navios (tanto de guerra quanto de comércio ou mesmo de pesca) para proteger e aconselhar a tripulação, Sacerdotes de Hou podem ser encontrados em guildas de ferreiros realizando funções como artesões ou tesoureiros e Sacerdotes de Ahrogr podem tanto exercer funções de aconselhamento em assuntos civis ou militares como exercer funções de legisladores.

Muitos Sacerdotes, no entanto, preferem uma vida mais autônoma, viajando constantemente para aumentar sua compreensão do mundo ao seu redor na tentativa de encontrar uma coesão entre as teorias que estudam e o reflexo prático delas no mundo.

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Inteligência +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Conhecimento Místico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está ligado as energias místicas provenientes de forças superiores e consegue comungar com elas. Você pode ler e utilizar tomos mágicos e desenhar Selos Místicos (veja a página 36 para regras de magia). Você também pode entrar em um estado de transe se concentrando por 1 minuto. Enquanto continuar meditando dessa forma, você recupera uma quantidade de Pontos de Mana igual à sua Vontade a cada 10 minutos.

HABILIDADES BÁSICAS

Abençoar Aliados 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Graça Divina

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre sí mesmo que concede um

bônus de +1 em todas as suas rolagens. Todos os seus aliados que estiverem à uma distância em metros de você igual à sua Determinação quando você desenha este Selo também são afetados por ele.

Esse Selo Místico dura 1 minuto.

Abençoar Objeto

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Graça Divina

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre uma arma ou armadura. Uma arma abençoada causa +6 de dano contra demônios, mortos-vivos e espíritos, além de atingir criaturas incorpóreas como se elas não tivessem a Habilidade Corpo Intangível. Em uma armadura, qualquer demônio, morto-vivo ou espírito que tocá-la (incluindo com ataques desarmados) perde imediatamente 6 Pontos de Vida – e perde 6 Pontos de vida a cada turno que comece em contato com a armadura.

Esse Selo Místico dura 1 hora.

Aparar Magia

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

Asas Celestiais

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Caminhada Mágica

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você faz surgir em suas costas um grande par de asas. O alvo ganha a Habilidade Asas Pesadas.

Esse Selo Místico dura por 1 Hora.

Asceta

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você rola +1 em todos os seus testes envolvendo magias (incluindo conjurá-las) e conhecimento. Além disso, todas as suas magias de Cura recuperam 5 Pontos de Vida a mais.

Aura de Cura 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Curar Ferimentos 1

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre sí mesmo que recupera 10 Pontos de Vida. Todas as criaturas vivas que estiverem à uma distância em metros de você igual à sua Determinação quando você desenha este selo também são afetados por ele.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Caminhada Mágica

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você permite que ela possa caminhar so-

bre qualquer tipo de superfície (incluindo líquidos), paredes ou teto e não sofre nenhum tipo de redutor ou penalidade de movimentação por terrenos difíceis ou acidentados. Finalmente, o alvo pode escolher á vontade se vai deixar rastros ou não enquanto esta runa estiver ativa sobre ele.

Esse Selo Místico dura 1 hora.

Cariátide

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: Variável
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Você pode dar movimentos para uma estátua desenhando um Selo Místico sobre ela. O custo da magia depende do tamanho da estátua: 20 Pontos de Mana para uma estátua pequena, 40 Pontos de Mana para uma estátua média e 80 Pontos de Mana para uma estátua grande. A estátua terá as características de um Golem do material e tamanho apropriados.

Esse Selo Místico dura 1 Minuto.

Veja os dados dos Golens no *Monstrum Codex: Construtos* para mais detalhes.

Conjurar Arma dos Deuses

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Dogma
Mana: 20
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que se materializa na forma da arma favorecida pela sua divindade (consulte a lista de Dogmas na página 143 para ver a arma de sua divindade).
O Selo Místico que conjura a arma se dissipa após 1 minuto, mas se você soltar a arma ele se dissipa imediatamente.

Conjurar Lança do Destino

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Exorcismo
Mana: 15
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que assume a forma de uma lança de luz. A lança arremete na direção de um alvo que você possa ver e causa dano igual a 10/Perfuração. Se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito a lança causa o dobro do dano. Após atingir o alvo a lança se dissipa em uma explosão de luz, e o alvo precisa fazer um teste de Vontade (Dif. sua Determinação) ou fica *Distraído* por 1 turno (ver Condições, pág. 169). Demônios, mortos-vivos ou espíritos não têm direito ao teste para evitar ficarem Distraídos.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Conjurar Broquel Místico

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre uma criatura que se materializa na forma de um escudo que flutua ao redor do alvo defletindo ataques, mas pode ser segurado como um escudo normal. Ele garante Esquiva +2, e se for segurado tem FN 2, ocupa 1 mão e seu bônus passa a ser de Bloqueio.

Esse Selo Místico dura 1 minuto.

Corpo Fechado

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Proteção Mística
Mana: 20
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre um alvo, você confere Resistência à Contusão, Corte ou Perfuração a ele.

Esse Selo Místico dura por 1 minuto.

Curar Ferimentos 1

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 5
Dificuldade da Magia: 8
Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva que recupera imediatamente 10 Pontos de Vida.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Detectar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura de objetos mágicos, Runas Arcanas e Selos Místicos. Você pode analisar a aura mágica de um Selo, Runa ou objeto para entender suas propriedades observando-a por 1 minuto.

Dogma

Habilidade – Suporte

Descrição: Escolha um Dogma para seguir. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada posteriormente.

Veja a descrição dos Dogmas no final desse capítulo.

Exorcismo

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você expurga os mortos-vivos, demônios e espíritos que estiverem a um raio em metros igual à sua Determinação ao seu redor, eles perdem 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Mana. Se tiverem Mente Vazia perdem *todos* os seus Pontos devida e Mana imediatamente.

Graça Divina

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você imbui ela com a graça de sua Divindade. O alvo recebe +1 em todas as suas rolagens.

Este Selo Místico dura por 1 minuto.

Proteção Mística

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Toque Místico

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Divino sobre uma criatura viva, você à deixa imune a todos os efeitos mentais, efeitos de Medo, e Ilusões.

Este Selo dura uma quantidade de horas igual à Vontade do conjurador.

Purgar

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Curar Ferimentos 1

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você os purifica de impurezas mundanas. Qualquer veneno ou agente infeccioso de origem natural afetado por essa magia se torna água pura e límpida, incluindo substâncias que estiverem em alimentos ou bebidas. Criaturas afetadas são curada de venenos, doenças, infecções de origem natural e também de quaisquer efeitos de sangramento.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Toque Místico

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você a infunde um alvo com uma inspiração momentânea. Se o alvo usar uma Habilidade com Custo de Mana igual ou menor a 30, ele não gasta nenhum Ponto de Mana. Essa magia não pode ser usada sobre você mesmo.

Este Selo Místico dura até o final do próximo turno do alvo, mas se ele gastar Pontos de Mana antes disso, o Selo se dissipa imediatamente.

Velocidade

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Caminhada Mágica

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva você aumenta a velocidade dela, deixando-a com o dobro do Deslocamento e de ações.

Este Selo Místico se dissipa no final do próximo turno do alvo.

DOGMA E ESPÍRITO ANIMAL

Dogma é uma Habilidade da Classe Sacerdote, que serve de pré-requisitos para outras Habilidades da Classe. O Dogma de um sacerdote define sua crença e a divindade cujos dogmas ele segue.

Espirito Animal está presente em três Classes (Druida, Patrulheiro e Xamã). Essas Classes têm uma profunda ligação e respeito à natureza. Essa Habilidade representa a essência espiritual do personagem. O personagem pode ter nascido com uma profunda ligação com o seu animal espiritual ou desenvolveu essa ligação ao longo da vida, mas é necessário escolher a Habilidade para que ela se manifeste.

LISTA DE DOGMAS

Dogma: Discípulo da Forja

Descrição: Você segue os ensinamentos de Hou, o Fogo. Você nunca pode quebrar um juramento, faltar com a palavra ou desistir de uma tarefa que se prontificou a levar a cabo – mesmo que isso ameace sua vida. Suas magias de Conjuração, Cariátide e Golens têm seu custo de Mana reduzido em 5 enquanto seguir este Dogma. Se em qualquer momento você quebrar um juramento ou uma promessa ou desistir de uma tarefa que se prontificou a terminar, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Martelo de Guerra flamejante. Além do dano normal, esse martelo causa um dano extra igual a 10/Fogo.

Dogma: Discípulo da Guerra

Descrição: Você segue os ensinamentos de Hadorn Braço de Ferro. Você nunca pode fugir de uma luta (a menos que seja uma morte certa) e deve sempre honrar a morte de quem morreu lutando. Você tem Força +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você fugir de uma luta ou desonrar os mortos, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Machado Pesado de bronze. Esta arma é extremamente afiada e causa o dobro do dano normal.

Dogma: Discípulo da Justiça

Descrição: Você é um devoto de Mirah, a Justiça ou de Ahogr Ruge-Mundos. Você deve seguir as leis e jamais pode permitir que alguém seja prejudicado injustamente se você puder evitar. Você tem Vontade +1 enquanto seguir este dogma. Se você quebrar uma lei ou permitir que alguém o faça de modo proposital sem exigir punição imediata, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Espada Longa cintilante. Além do dano normal, essa espada causa um dano extra igual a 10/Eletricidade.

Dogma: Discípulo da Liberdade

Descrição: Você segue os ensinamentos de Taranis Asas-de-Nuvens. Você nunca pode aprisionar, submeter ou forçar alguém a uma situação, condição ou ideia. Você tem Agilidade +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você aprisionar alguém de qualquer forma ou permitir que alguém seja preso contra sua vontade, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Azagaia de gelo. Além do dano normal, se for arremessada essa arma causa um dano extra igual a 10/Frio, e se desfaz em um pó fino de gelo e retorna com um vento gelado até as mãos do portador onde reverte à sua forma de azagaia no final do turno.

Dogma: Discípulo da Natureza

Descrição: Você segue os ensinamentos de Ellenis, a Dama da Natureza ou de Lathellanis, a Grande Matriarca. Você deve sempre proteger a natureza e os animais, e nunca deve extrair dela mais do que o estritamente necessário – e quando precisar fazer isso, deve repor o dano que causou de alguma forma. Você pode se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Peixe, Ave ou Réptil por meio de gestos e olhares e recebe +1 em todas as rolagens relativas à esses tipos de criaturas. Se em qualquer momento você desrespeitar a natureza, deixar que outros o façam ou deixar de ajudar quando ela precisar, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Arco Élfico urticante. O portador desse arco recebe um bônus de +2 em seus ataques à distância, e toda vez que a corda desse arco é puxada, um ramo verde com uma única folha farpada na ponta cresce no lugar da flecha. Qualquer alvo atingido por uma dessas flechas, além de sofrer o dano normal fica automaticamente envenenado, perdendo 2 Pontos de Vida por turno. Esse veneno é considerado mágico e seus efeitos perduram até serem curados ou até o arco ser dissipado.

Dogma: Discípulo da Paz

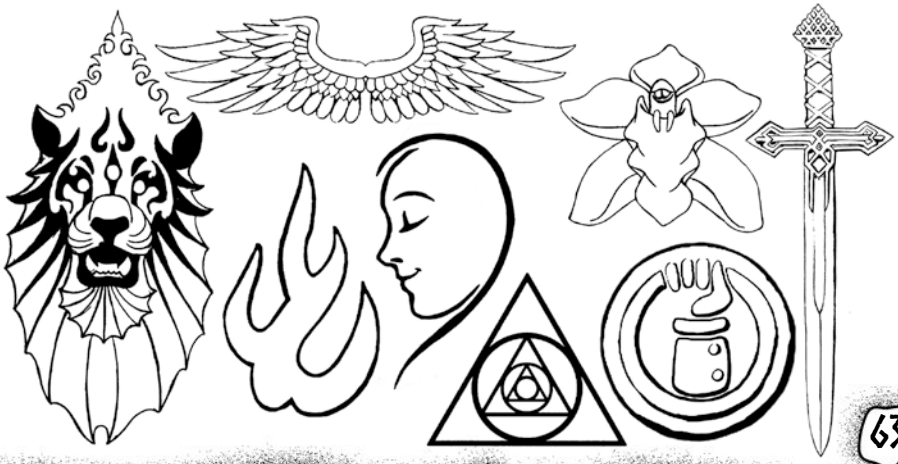
Descrição: Você é um discípulo de Denalla, a Vida. Você deve sempre trazer a paz, nunca poderá matar qualquer criatura e deve tentar encontrar um caminho que não exija combate em todas as situações. Você tem Vontade +2 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você matar ou permitir que alguém lute sem necessidade, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Missal da paz. Um tomo mágico que contém todas as magias que restaurem Pontos de Vida que o Sacerdote conheça. Ele pode conjurar qualquer dessas magias a partir o tomo e essas magias curam 10 PVs a mais do que o normal.

Dogma: Discípulo da Sabedoria

Descrição: Você segue os ensinamentos de Sarfion, o Guardião do Conhecimento, e tenta transmiti-lo aos outros sempre que possível. Você nunca pode mentir ou omitir uma informação, deve sempre que puder transmitir conhecimento e deve ler por pelo menos 1 hora por dia. Você tem Inteligência +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você mentir ou desprezar a educação, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Cajado da conjuração. Esse Cajado oferece os benefícios combinados de um Cajado, um Orbe e uma Varinha quando seu portador conjura magias.



LISTA DE ESPÍRITOS ANIMAIS

Espírito Animal: Abelha

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma abelha. Você é automaticamente bem sucedido em testes para resistir à qualquer Habilidade do tipo Característica de todas as criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetoide. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo insetoide ou aracnídeos, e este tipo de criatura nunca vai atacar você a menos que seja atacado por você primeiro ou que esteja sendo magicamente induzida. Finalmente, todas as suas Habilidades que envolvam criaturas do tipo Besta (Companheiro Animal, Convocar Animais, Forma Animal, Guardião da Natureza, etc.) passam a incluir criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetoide.

Espírito Animal: Águia

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma águia. Você ganha +1 nas rolagens de ataque a distância. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Ave, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Ave.

Espírito Animal: Camaleão

Descrição: Seu espírito possui a forma de um camaleão. Você rola +1d6 nos testes de se esconder, escalar e se mover em silêncio. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Réptil, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Réptil.

Espírito Animal: Cavalo

Descrição: Seu espírito possui a forma de um cavalo. Você rola +1d6 nos seus testes para correr, saltar, escalar, nadar ou qualquer tipo de movimentação e deslocamento. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora.

Espírito Animal: Cobra

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma cobra. Você ganha +1 na Defesa (este é um bônus de Esquiva ou Bloqueio, à sua escolha; essa escolha deve ser feita no momento em que essa Habilidade é selecionada e não pode ser mudada mais tarde). Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Réptil, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Réptil.

Espírito Animal: Coruja

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma coruja. Você rola +1d6 em todos os testes para lembrar, pesquisar ou compreender qualquer tipo de conhecimento teórico. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Ave, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Ave.

Espírito Animal: Golfinho

Descrição: Seu espírito possui a forma de um golfinho. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero com a Habilidade Aquático e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à essas criaturas.

Espírito Animal: Lobo

Descrição: Seu espírito possui a forma de um lobo. Você ganha +1 nas rolagens de ataque corporal. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora.

Espírito Animal: Touro

Descrição: Seu espírito possui a forma de um touro. Você rola +1d6 nos seus testes para resistir à venenos naturais ou mágicos, doenças e infecções naturais e mágicas, tentativas de derrubá-lo, empurrá-lo ou movê-lo fisicamente de qualquer maneira. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora.

Espírito Animal: Tubarão

Descrição: Seu espírito possui a forma de um tubarão. Você causa +2 de dano com seus ataques corporais (desarmados ou com armas). Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero com a Habilidade Aquático e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero que tenha a Habilidade Aquático.

Espírito Animal: Urso

Descrição: Seu espírito possui a forma de um urso. Você tem +10 Pontos de Vida. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora.

Capítulo 4 – O Mestre

Como dissemos na introdução, o Mestre é aquele responsável por criar e contar a história. Então, se este é você, não é nenhum exagero afirmar que a diversão de todo o grupo depende muito do seu trabalho, mas calma!

Não ceda diante da pressão. Ser Mestre dá trabalho, mas também é muito divertido. É como se você fosse o autor, diretor e ator coadjuvante de sua peça. Enquanto cada jogador é responsável por descrever e interpretar as ações de seu próprio personagem, o Mestre é responsável por interpretar todos os outros personagens que não são jogadores, os chamados PdMs (Personagens do Mestre). Além disso, é o Mestre que determina como o ambiente responde aos personagens. Está frio? Está chovendo? É dia? É Noite? Essas questões todas são decididas pelo Mestre. E, claro, é o Mestre quem cria o plano maligno dos vilões ou os eventos que fazem com que os personagens dos jogadores decidam se aventurar para averiguar e – esperamos! – solucionar o problema.

Montando a Aventura

Existem várias maneira de preparar uma aventura. Você pode também apenas improvisar. Para muitas pessoas funciona. Para outras é necessário um planejamento adiantado. E também tem gente que não gosta de inventar, e usam aventuras prontas. (O site *www.mightyblade.com* oferece aventuras para todos os usuários registrados – e qualquer um pode se registrar de forma totalmente gratuita).

Lembre-se que os jogadores são os personagens principais do jogo. Coloque-os no centro de sua aventura. Deixe que eles sejam especiais dentro dela. A melhor maneira de preparar a aventura e dividi-la em eventos, ou "cenas" principais, onde as coisas que você quer que aconteçam, acontecem. Anote o que você acha importante em cada cena - como os jogadores chegam a ela, quais outros personagens estarão presentes, quais eventos se desencadearão e por que - mas lembre-se sempre de manter os personagens dos jogadores tendo um papel importante no desenvolvimento dos eventos.

De fato, é bom que a maioria das cenas dependa diretamente de certas decisões dos jogadores para acontecerem: "se eles tirarem o rubi da testa do estátua do ciclope, ele ganhará vida e atacará", por exemplo. Outras aconteceram de um jeito ou de outro: "Na manhã seguinte o grupo encontra uma caravana de Elfos na estrada". O importante é manter os jogadores interessado no que está acontecendo ao redor deles – afinal, eles são os protagonistas da história que você desenvolveu! Lembre-se sempre que, não importa o quanto você tenha planejado, você tem que estar sempre pronto para improvisar, mudar a ordem de cenas que já escreveu – de preferência já as componha de um modo

mais flexível, pra facilitar. Os jogadores inevitavelmente vão acabar fugindo da ideia inicial, elaborando soluções mais "criativas" para os obstáculos que você planejou (afinal, eles estão em maior número do que você, e têm pontos-de-vista completamente diferentes de enfrentar problemas; esteja preparado pra o inesperado, sempre! É disso que se trata lidar com jogadores – e humanos em geral, na verdade…). Lembre-se também de não podar ou boicotar ideias que os jogadores tiverem que não estejam de acordo com as suas ideias iniciais. Tente fazer com que as ideias deles funcionem de forma positiva à favor da história.

PEGANDO IDEIAS

Você não deve ter vergonha de pegar ideias de filmes, livros ou historias em quadrinhos – seus jogadores provavelmente fizeram isso quando criaram seus personagens! Tenha certeza apenas de que será novidade ou no mínimo interessante para seus jogadores. Você não está escrevendo uma história inédita e inovadora, está apenas compondo uma aventura onde os jogadores são personagens ativos e não meros expectadores, que é exatamente onde está a graça do RPG! E não se preocupe com clichê; desde que não torne a aventura óbvia, o clichê acaba sempre ajudando a imaginação de todos – e muitas vezes adiciona uma pitada de humor nas histórias.

AVENTURA SIMPLES

Uma dica para montar uma aventura simples é a seguinte: Crie um vilão ou monstro para ser enfrentado, ou simplesmente um final emocionante (podendo ser um evento aonde os heróis devem vencer com uma série de testes, como um templo desabando sobre suas cabeças enquanto eles correm pelas suas vidas, por exemplo). Depois crie três cenas interessantes relacionadas ao grande final que preparou. Essas cenas podem ser batalhas contendo monstros subordinados ao grande vilão, armadilhas exigindo testes ou então charadas a serem desvendadas pelos jogadores ou simples eventos interessantes como encontrar um PDM que após enfrentar o monstro no fim do labirindo acabou se perdendo, sendo encontrado muito enfraquecido – mas podendo oferecer informações de como chegar ou enfrentar o monstro! Então escolha um local para situar sua aventura (caverna infestada por Goblins, templo assombrado em algum local ermo, labirinto subterrâneo debaixo da cidade, castelo abandonado nos arredores da cidade, no meio do bairro dos carpinteiros, na floresta que circunda a vila dos personagens, etc.). Escolha um motivo para o vilão (que pode ir desde uma elaborada vingança contra um ancestral do burgomestre da cidade até um simples caso de criatura violenta que acordou com fome). Dê dicas para os jogadores sobre o que está acontecendo – como eles são heróis, é muito provável que a simples descoberta de um vilão ou monstro na região atraia sua sede de aventuras imediatamente, mas talvez haja boatos de que o monstro guarde um grande tesouro ou que o Barão da cidade quer ver o vilão derrotado, o que pode tornar a aventura mais recompensadora para os personagens. Pronto! Uma pequena e simples aventura!

Campanhas

Você pode jogar sempre aventuras simples, sem se preocupar muito com continuidade ou com a ligação entre cada uma. Mas se os jogadores forem sempre jogar com os mesmos personagens, para irem evoluído e abrindo novas habilidades na ficha, pode ser interessante pensar um pouco na sequência de eventos, ter uma trama maior por trás da história. Talvez todos os desafios que os personagens enfrentaram não tenham sido por acaso, talvez aquele vilão da primeira aventura não tenha morrido quando caiu no abismo, e esteja em busca de vingança.

Esse livro permite que você avance os personagens até o 4º nível, a partir dai você deverá recorrer ao nosso Guia Básico, que está disponível em nosso site. Nele damos mais detalhes sobre campanhas e como levá-las a diante.

Premiando os Jogadores

Na sessão de Evolução do Personagem (pág. 40) é dito que com dez pontos de experiência o personagem sobe de nível, mas como essa experiência é ganha? Aqui é importante ressaltar que os Pontos de Experiência (ou simplesmente XP) representam o aprendizado do personagem e sua busca pelo auto-aperfeiçoamento. Eles também servem para manter os jogadores motivados a seguirem jogando, mesmo que estejam em um ponto particularmente difícil da história, onde tudo parece estar dando errado para os personagens. Quando o personagem sobe de nível, isso funciona como um prêmio para o esforço do jogador até aquele momento.

Existem maneiras mais simples e mais complexas de distribuir os XPs; a seguir descrevemos as mais simples, que no momento serão suficientes para suas primeiras aventuras, no Guia Básico você encontrará métodos mais detalhados que você pode aplicar quando quiser dar mais profundidade para a evolução dos personagens.

Ignorar os Pontos de Experiência: O primeiro método, e o mais simples, e simplesmente ignorar os XPs. Assim ao final de cada aventura os personagens sobem um nível e pronto. Se usar esse método tenha em mente que você está dizendo que aquela aventura inteira valeu 10 pontos de experiência, o que normalmente pode ser muito, mas para um grupo iniciante pode ser uma boa ideia.

No entanto, só permita que os personagens subam de nível quando eles terminarem a aventura - se ela precisar ser interrompida para continuar outro dia; os jogadores devem esperar até o final de fato da aventura, não o final de cada sessão de jogo. Além disso, exija um mínimo de sucesso dos personagens - Se eles fracassarem completamente em sua missão, eles não deveriam subir de nível.

Vencendo Desafios: Uma maneira um pouco mais detalhada de distribuir os XPs é premiar os confrontos superados pelos personagens. Estabeleça um valor em XP para cada embate que os personagens forem enfrentar, e se eles conseguirem superar o obstáculo conceda o XP. O importante aqui é lembrar que apesar de a maioria dos confrontos serem combates, seja contra monstros ou contra PdMs, um enigma bem feito pode render XPs, assim como algum de-

safio que exija que os personagens façam testes e sejam bem sucedidos. Mesmo no caso de um combate, não necessariamente vencer o desafio significa matar o adversário - se ele fugir, for persuadido a ceder ou enganado para permitir que o grupo alcance seu objetivo naquela aventura, isso também é considerado uma vitória.

MESTRE ADVERSÁRIO

O Mestre tem o poder para fazer coisas ruins acontecerem o tempo todo – os personagens escapam de uma armadilha e logo caem em outra, assim que terminam de lutar contra um grupo de Goblins são surpreendidos por um lobisomem antes de poderem descansar, são pegos em uma chuva de granizo durante um combate a céu aberto... – e ele pode até mesmo matar os personagens! Mas isso é parte do trabalho do mestre: apresentar desafios para os jogadores. Mas qual a graça de apresentar desafios que os jogadores não podem enfrentar? Que avanço isso traria para a aventura em si? O importante é criar desafios que possam ser superados – ou pelo menos evitados, mesmo que com uma fuga! Se quiser colocar um dragão ancião contra dois personagens de nível 1, dê pelo menos uma alternativa para que eles não virem churrasco logo no primeiro turno! Desafios que envolvem charadas também podem ser interessantes e divertidos dependendo de como forem apresentados e da disposição dos jogadores de vencer esse tipo de atividade. Um bom balanço entre a ação do combate e a investigação sempre cria aventuras mais interessantes.

Tenha em mente que para poder jogar você precisa de jogadores, se eles não gostarem das aventuras que você prepara, eles simplesmente irão parar de jogar. É muito importante entender que cada grupo é diferente, e nas primeiras vezes que mestrar você irá descobrir o que eles acham divertido numa aventura de RPG. Da mesma forma, você vai descobrir o que gosta de mestrar, e a partir dai é só encontrar um meio-termo entre o seu gosto e o dos jogadores, e você terá um grupo que se divertirá jogando nas histórias que você criar.

REGRA DE OURO

O mestre tem a palavra final e suas regras sempre estarão acima de qualquer outra regra. Sempre que uma regra entrar em conflito com a história, a história ganha (faça acontecer). Este é o poder do mestre, mas ele deve usá-lo com responsabilidade, dando preferência para a história e acima de tudo sendo justo com seus jogadores. E lembre-se: As regras estão aí para serem ignoradas quando isso for o melhor para a diversão do grupo!

Capítulo 5 – Equipamento

Este capítulo descreve os itens mais comuns encontrados nos mercados da maioria das cidades. Cada personagem começa com 500 moedas e podem gastar livremente este dinheiro para adquirir qualquer item descrito nesse capítulo. Essa quantidade de dinheiro é suficiente para equipar de modo eficiente um aventureiro iniciante - geralmente uma arma, uma armadura e algum item adequado à sua Classe (como um escudo, item de conjuração ou um kit de arrombamento) além de uma mochila com rações de viagem e talvez um kit de cura ou algumas tochas.

Aumentar a quantidade de dinheiro inicial não é aconselhável – Excesso de dinheiro para personagens iniciantes pode desequilibrar o jogo e dificultar o trabalho do Mestre, além de aumentar o tempo necessário para cada personagem escolher seus itens.

Equipamento Geral

A tabela a seguir apresenta uma série de itens que os personagens podem adquirir para personalizar seu equipamento ou para melhorar seu desempenho. Alguns itens são necessários para realizar ações sem incidir na regra de Inaptidão, enquanto outros oferecem bônus para determinadas rolagens – e outros são itens de uso corriqueiro, usados para manter tarefas cotidianas.

Descrição dos Equipamentos Gerais

Item: O nome mais comum do item.
Peso: O peso em quilos do item.
Custo: O custo em moedas do item.
Descrição: Descrição dos itens e suas características, quando houver.

Tabela de Equipamento Geral

Item	Custo	Peso	Descrição
Alforge	50	1	Mochila acoplada na parte de traz na sela da montaria. Comporta até 40 quilos de equipamento.
Aljava Comum	10	1,5	Utensilio usado normalmente nas costas para carregar flechas. Comporta até 20 flechas (compradas separadamente).
Barril	10	20	Barril de madeira para liquidos. Comporta 50 litros de liquido.
Barrilete	5	6	Barril de madeira para liquidos. Comporta 10 litros de líquido.
Baú Pequeno	30	20	Baú de madeira reforçado.

Item	Custo	Peso	Descrição
Baú Grande	50	60	Baú de madeira reforçado. Com alça para cadeado. 1 m da largura, 50 cm de profundidade e 50 cm de altura.
Cantil	5	0,5	Recipiente para carregar líquidos feito com couro e armação de madeira e/ou metal. Mais fácil de carregar do que o odre. Cheio de líquido pesa 1kg a mais.
Capa de lã	3	1	Para proteger do frio.
Capa de pele	10	3	Para climas muito frios.
Carroça	150		Carroças são normalmente usadas para transportar pessoas, além do banco frontal, na parte interna ela tem mais dois bancos. Capaz de transportar 8 pessoas. Deve ser puxada por dois cavalos.
Cavalo Comum	150		Versão treinada do cavalo descrito no Monstrum Codex p. 9
Chapéu	3	0,5	de palha, couro ou lona.
Cinto oculto	1	0,15	Cinto para adaga pode ser colocado na coxa ou no braço
Cinturão de Adagas	3	0,25	Cinto para o peito com espaço para 10 adagas
Cinto de Ferramentas	3	0,4	Cinto com pequenos bolsos para guardar ferramentas e utensílios.
Corda Grossa (15m)	6	3	Corda reforçada aguenta 500 kg
Corda simples (15m)#	3	2	Suporta 200 kg
Kit de Arrombamento	100	0,4	Bainha com varias gazuas. Necessário para arrombar fechaduras.
Kit de Cura	50	2	Bandagens, agulha, linha, faca e pastas de ervas medicinais.
Martelete#	24	1	Pequeno martelo usado para fixar os pinos de escalada, a cabeça do martelo é dividida em uma ponta de martelo e outra de picareta.
Mochila Pequena/embornal	20	1	Mochila básica para guardar o essencial. Comporta até 5Kg.
Mochila Grande	50	2	Mochila reforçada de viagem. Comporta até 20 quilos.
Frasco de Cerâmica	2	*	Frasco de cerâmica para poções. Comporta 100 ml de líquido.
Frasco de Tinta	15	-	Suficiente pra dez páginas de texto
Freio, Rédeas e Bocal	20	0,45	Consiste no equipamento que vai na cabeça do animal. O personagem recebe -2 nos testes de cavalgar se não possuir esse equipamento.
Garatéia#	12	1	Gancho para escalar muros e paredes.

Item	Custo	Peso	Descrição
Garrafa de Cerâmica	5	0,5	Garrafa para vinho e cerveja. Comporta 1 litro de líquido.
Lampião	20	0,5	Este lampião funciona a óleo. Dura 6 horas.
Luvas	1	-	De lã ou pelica, para proteger do frio.
Luvas de Couro	3	0,5	Para trabalho pesado ou climas muito frios.
Manto	5	1	Capa de lã ou lona com capuz, para proteger do frio.
Mata Borrão	5	-	Usado para limpar o excesso de tinta ajudando na secagem. Peso despresivel.
Odre	2	0,5	Cantil que consiste basicamente de um saco de couro com um bocal de madeira e rolha. Cheio de líquido pesa 4kg a mais.
Óleo combustível	10	0,5	Serve para recarregar lampiões. Se exposto ao fogo, explode (dano igual à 10/fogo em uma área de 2 metros de raio)
Pá de Acampamento	5	1	Pá pequena para ajudar na montagem do acampamento
Papiro	1	-	Uma folha. Papel de baixa qualidade feito a partir de uma pasta de junco seco. 100 dessas pesam 1kg
Pederneira e isqueiro	5	0,25	Uma pedra especial que quando riscada por um metal (isqueiro) gera uma grande quantidade de faíscas. Usada para ascender uma fogueira.
Pelego	10	4	Couro com lã de ovelha para dormir em cima. Bom para noites frias.
Pena	2	-	Pena usada para escrever
Pergaminho	5	-	Uma folha. Pele de cordeiro preparada para receber tinta. E desse material que os grimórios são feitos. 20 dessas pesam 1kg.
Pinos Para escalada#	10	0,4	10 pinos para escaladas.
Provisões	10	1	Suficiente para 2 refeições.
Roupas comuns	5	1	Camisa ou túnica, calções ou saia e sandálias.
Roupas de viagem	20	3	Camisa e calças de lona e botas.
Sela e estribos	80	1	Confere um bônus de +2 em todos os testes de Cavalgar.
Tenda Pequena (Uma Pessoa)	35	3	Tenda simples para uma pessoa, 1m de altura por 2m de comprimentos e 1m de largura.
Tenda Média (Duas Pessoas)	50	6	Tenda simples para duas pessoas, 1m de altura por 2m de comprimentos e 2m de largura.
Tocha	1	0,5	Dura uma hora

 # Estes itens compõe um Kit de escalada.

ARMAS CORPORAIS E DE DISTÂNCIA

Qualquer personagem consegue usar qualquer arma, independente da Classe – em um cenário de fantasia, todos os personagens têm uma noção, mesmo que rudimentar, de como usar uma arma. No entanto, note que se o personagem estiver usando uma arma cuja FN for maior que a sua Força, ele incorre na regra de Inaptidão.

DESCRIÇÕES DAS ARMAS CORPORAIS

Arma: O nome mais comum da arma.

Custo: O custo padrão em moedas da arma.

Dano: O dano que a arma causa. Se o dano for um número, esse é o dano total da arma. Se for um número precedido de "For+", o valor deve ser somado à Força do personagem para calcular o dano total da arma.

Tipo: O tipo de dano que a arma causa. Perf – É abreviação de Perfuração. Cont – é para Contusão. Se uma arma tiver mais de um tipo de dano, o jogador pode escolher, a cada turno, que tipo de dano o seu personagem usa ao atacar com aquela arma.

FN: Abreviação de Força Necessária. Um personagem usando uma arma cuja FN é maior do que sua Força ataca como se fosse Inapto. Quando existem dois números, o primeiro é a força necessária para usar a arma com apenas uma mão. O número entre parentes é a força para usar a arma com as duas mãos. Se o personagem tiver força para usar a arma com apenas uma mão, mas ainda assim usar com as duas, some +2 ao dano.

Peso: O peso em quilos da arma.

Distância: A distância máxima que a arma alcança em combate. Esses alcances são:

Corpo-a-corpo: Qualquer arma ou ataque que é realizado dentro do alcance do braço de um humanoide médio é considerado corpo-a-corpo. A maioria das armas pode ser usada nessa distância, e muitas não têm um alcance maior do que este 1 metro.

Haste: Armas dotadas de cabos compridos e com uma cabeça montada em uma das suas extremidades. Apesar de geralmente não serem usados para atacar com apenas uma das extremidades, cajados podem ser empunhados como lanças, para manter os adversários à distância, e são considerados armas de haste. Alcance: 3 metros.

Observações: Lista as características especiais da arma, quando houver. Essas características são:

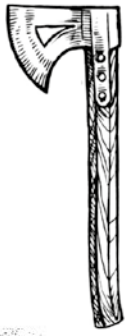
Arremesso: Esta arma pode ser arremessada como se tivesse Alcance Curto (veja a tabela de armas de distância).

Canalizador: Você pode realizar magias enquanto estiver empunhando esse item.

Duas Mãos: São necessárias ambas as mãos para usar a arma. Se usada com apenas uma mão, o personagem ataca como se fosse Inapto.

TABELA DE ARMAS CORPORAIS

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Peso	Distância	Observações
Soco, chute	-	For+0	Contusão	1	-	Corpo-a-corpo	
Adaga	50	For+4	Corte e Perf	1	0,25	Corpo-a-corpo	Arremesso, Canalizador
Azagaia	50	For+5	Perfuração	2	1	Corpo-a-corpo	Arremesso
Bordão	50	For+5	Contusão	1	2	Corpo-a-corpo	Duas Mãos, Canalizador
Cimitarra	225	For+9	Corte e Perf	5 (3)	2,5	Corpo-a-corpo	
Clava	75	For+6	Contusão	3	1,5	Corpo-a-corpo	Canalizador
Espada curta	100	For+6	Corte e Perf	2	1	Corpo-a-corpo	
Espada Longa	175	For+8	Corte e Perf	4 (2)	2	Corpo-a-corpo	
Lança	100	For+7	Perfuração	3	2	Haste	Duas Mãos, Arremesso
Maça Leve	25	For+5	Contusão	2	1	Corpo-a-corpo	
Maça Pesada	150	For+8	Contusão	5 (3)	2,5	Copro-a-corpo	
Maça Estrela	100	For+7	Contusão	4	2	Corpo-a-corpo	Arremesso
Machadinha	100	For+6	Corte	2	1	Corpo-a-corpo	Arremesso
Machado de Batalha	150	For+8	Corte	5 (3)	3	Corpo-a-corpo	
Machado Pesado	175	For+11	Corte	5	4	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Marreta	175	For+11	Contusão	5	5	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Martelo de guerra	175	For+8	Cont e perf	4 (2)	3	Corpo-a-corpo	
Rapieira	125	For+7	Perfuração	2	1	Corpo-a-corpo	
Sabre	100	For+7	Corte e Perf	3	1	Corpo-a-corpo	

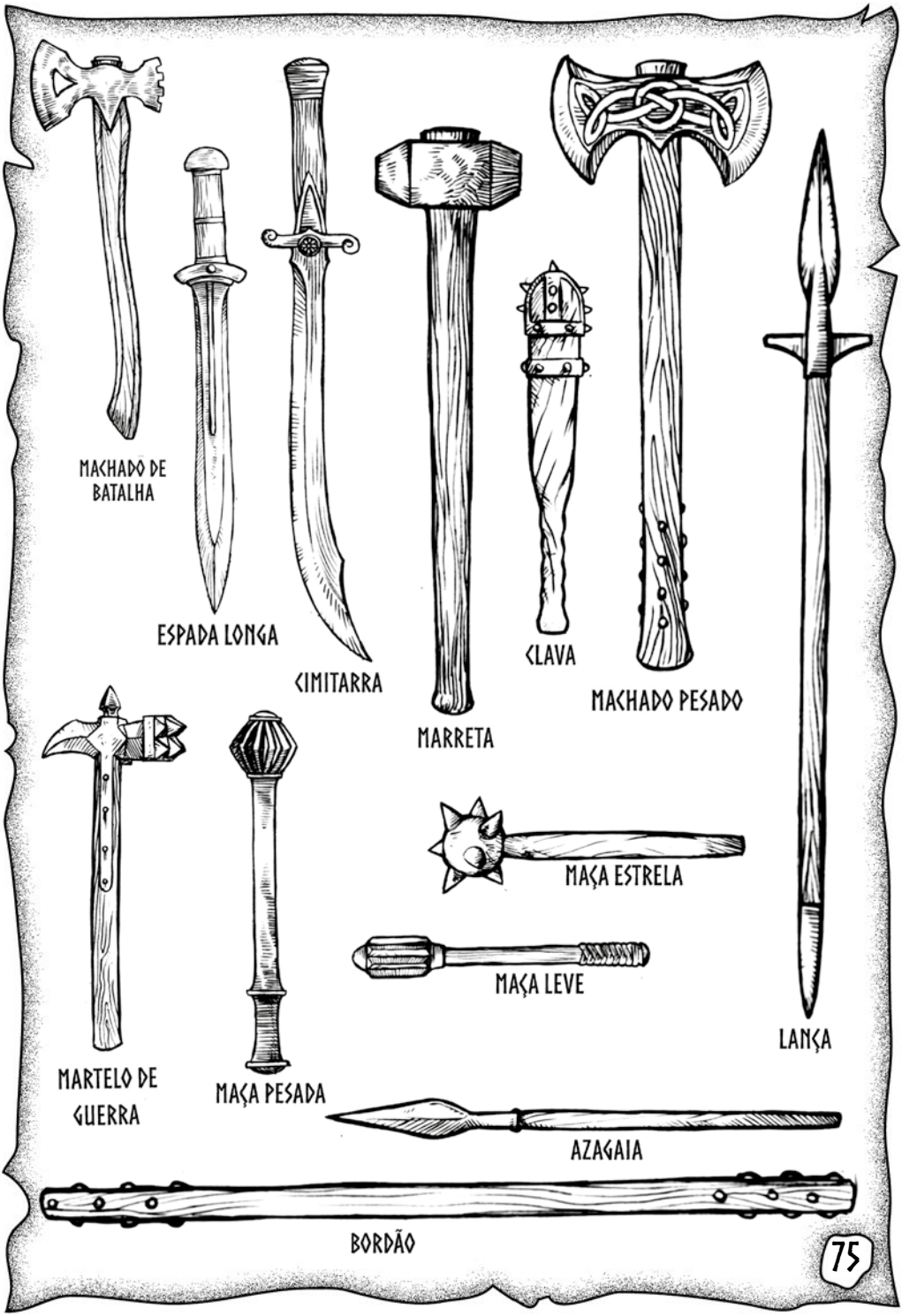

MACHADINHA

ADAGA

ESPADA CURTA

RAPIEIRA

SABRE


MACHADO DE BATALHA
ESPADA LONGA
CIMITARRA
MARRETA
CLAVA
MACHADO PESADO
LANÇA
MARTELO DE GUERRA
MAÇA PESADA
MAÇA ESTRELA
MAÇA LEVE
AZAGAIA
BORDÃO

DESCRIÇÕES DAS ARMAS DE DISTÂNCIA

Arma: O nome mais comum da arma.
Custo: O custo padrão em moedas da arma.
Dano: O dano que a arma causa. Se o dano for um número, esse é o dano total da arma. Se for um número precedido de "For+", o valor deve ser somado à Força do personagem para calcular o dano total da arma.
Tipo: O tipo de dano que a arma causa.
FN: Abreviação de Força Necessária. Um personagem usando uma arma cuja FN é maior do que sua Força ataca como se fosse Inapto.
Peso: O peso em quilos da arma.
Distância: A distância máxima que a arma alcança em combate. Esses alcances são:

Alcance Curto: Armas que são propelidas pela força do usuário sem auxílio de alavancas ou instrumentos de tensão. Alcance: 30 metros.

Alcance Médio: Armas que usam sistema de alavancas ou de propulsão mecânica são consideradas armas de alcance médio. Arcos simples também caem nessa categoria. Alcance: 100 metros.

Alcance Longo: Arcos longos, compostos e recurvos entram nessa categoria. Alcance: 200 metros.

Observações: Lista as características especiais da arma, quando houver. Essas características são:

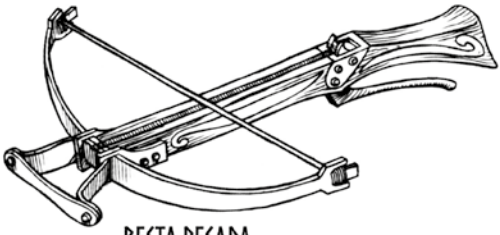
Duas Mãos: São necessárias ambas as mãos para usar a arma. Se usada com apenas uma mão, o personagem ataca como se fosse Inapto.

Carregar: Esta arma usa um sistema de alavancas para ser recarregada. É preciso gastar uma Ação de Movimentação para recarregar esta arma. Se a arma estiver sem alavanca, um personagem só pode recarregar a arma se tiver o dobro da FN normal da arma.

TABELA DE ARMAS DE DISTÂNCIA

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Peso	Dist.	Observações
Arco Simples	75	For+4	Perf.	2	0,75	Médio	Duas Mãos
Arco Composto	175	For+6	Perf.	3	1	Longo	Duas Mãos
Arco de Guerra	250	For+8	Perf.	4	1,5	Longo	Duas mãos
Arco Recurvo	250	For+7	Perf.	2	1,5	Longo	Duas mãos
Besta Leve	175	10	Perf.	2	2	Médio	Duas mãos, Carregar
Besta Pesada	225	14	Perf.	5	3	Médio	Duas Mãos, Carregar
Funda/estilingue	50	For+2	Contusão	1	0,25	Médio	

Munição	Custo	Peso	Descrição
Balas	1	0,02	Esferas de metal ou pedra para Funda.
Dardos	1	-	Agulhas para zarabatana, 200 dessas pesam 1kg.
Flecha Comum	2	0,05	Flecha usada em todos os tipos de arco.
Virote Comum	2	0,04	Seta usada em todos os tipos de besta.



BESTA PESADA

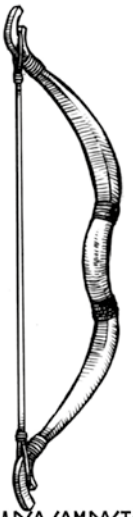
BESTA LEVE

VIROTE COMUM

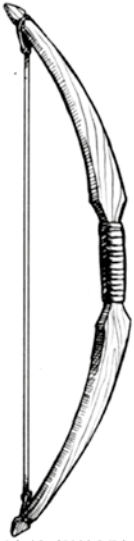
FUNDA

BALAS

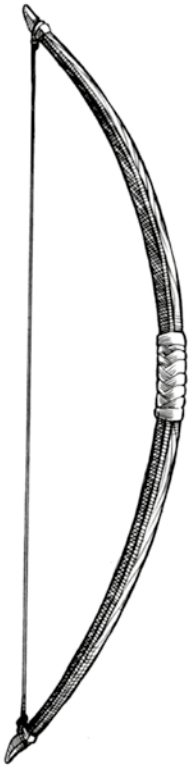
ARCO RECURVO



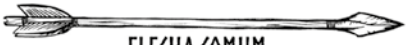
ARCO COMPOSTO



ARCO SIMPLES



ARCO DE GUERRA



FLECHA COMUM

ARMADURAS

Armaduras são itens de proteção vestidos sobre o corpo ou, no caso dos escudos, carregados em uma das mãos. Não é necessária nenhuma Habilidade especial para usar uma armadura, mas algumas Habilidades, como Guerreiro de Aço, oferecem vantagens para quem as usa. Outras, como Movimentos Evasivos, só podem ser usadas se você estiver sem armadura.

DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS

Armadura: O nome mais comum da armadura.
Custo: O custo em moedas da armadura.
Defesa: O Bônus de Defesa fornecido pela armadura. Se o número for precedido de um sinal de "+", o bônus deve ser somado a qualquer outro bônus de armadura para calcular a Defesa, e é considerado um bônus de Bloqueio.
FN: Força Necessária. Um personagem usando uma armadura cuja FN é maior do que sua Força realiza todos os seus testes de Força e Agilidade como se fosse Inapto.
Peso: O peso em quilos da armadura.
Observações: Lista as características especiais da armadura, quando houver. Essas características são:

Pesada: Esta armadura concede uma boa proteção para o personagem, mas restringe seus movimentos. Todos os danos que o personagem sofre são reduzidos em 1, mas seu modificador de corrida diminuído para o triplo de seu Deslocamento (ao invés do quádruplo).

Rígida: Esta armadura é feita de placas com várias articulações rígidas que concedem ótima proteção mas e atrapalha a movimentação. Se o personagem estiver montado, a FN dessa armadura é considerada -1. Essa armadura reduz os danos sofridos pelo personagem em 2 (cumulativo com a redução oferecida pela característica Pesada), mas seu modificador de corrida será apenas o dobro de seu Deslocamento (ao invés do quadruplo).

Ocupa uma Mão: O personagem precisa usar esse item em uma de suas mãos.

TABELA DE ARMADURAS

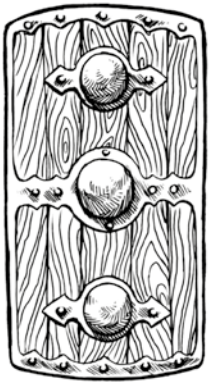
Armadura	Custo	Defesa	FN	Peso	Observações
Túnica Pesada	50	1	1	2,5	-
Armadura de Couro	100	2	2	12	-
Armadura Simples	200	3	4	18	Pesada
Armadura de Batalha	600	4	6	27	Pesada
Armadura Completa	2000	5	8	36	Pesada, Rígida
Escudo Pequeno	50	+1	2	4	Ocupa uma mão
Escudo Médio	100	+2	3	6	Ocupa uma mão
Escudo de Corpo	200	+3	5	9	Ocupa uma mão

ARMADURA SIMPLES

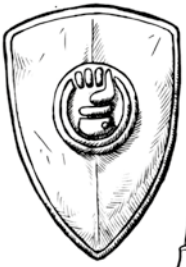
ARMADURA DE BATALHA

ARMADURA COMPLETA

TÚNICA PESADA



ESCUDO DE CORPO



ESCUDO MÉDIO

ESCUDO PEQUENO

ARMADURA DE COURO

ITENS DE CONJURAÇÃO

Itens de conjuração são itens que os conjuradores usam para ampliar ou simplesmente acessar os efeitos de suas magias. Cajados, cetros e adagas podem ser usados como armas, enquanto os outros itens não têm nenhuma outra aplicação em combate além de afetar os efeitos de conjuração.

Um item de Conjuração precisa estar sintonizado com um conjurador para funcionar apropriadamente. Um conjurador só se beneficia dos efeitos de Asseste, Cerne e Foco de um item de conjuração se este tiver sua Runa Arcana ou Selo Místico pessoal gravada nele. As outras características dos itens de conjuração não mudam.

DESCRIÇÃO DOS ITENS DE CONJURAÇÃO

Item: O nome mais comum do item.
Custo: O custo em moedas do item.
FN: Força Necessária. Um personagem usando um item cuja FN é maior do que sua Força realiza testes para realizar Habilidades do tipo Magia como se fosse Inapto.
Peso: O peso em quilos do item.
Observações: Lista as características especiais dos itens. Essas características são:

Asseste Mágico: Habilidades do tipo Magia conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item tem sua Dificuldade diminuída em 1.

Canalizador: Você pode realizar magias enquanto estiver empunhando esse item.

Cerne Arcano: Habilidades do tipo Magia que causem dano ou perda de Pontos de Vida conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item causam +5 de dano ou a perda de 5 Pontos de vida a mais.

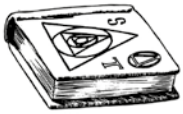
Cerne Místico: Habilidades do tipo Magia que recuperem Pontos de Vida conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item recuperam 5 Pontos de vida a mais.

Duas Mãos: São necessárias ambas as mãos para usar este Item.

Registro: Você pode registrar magias nesse item e usá-las para realizar rituais.

Foco Mágico: Habilidades do tipo Magia conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item custam 5 Pontos de Mana a menos.

GRIMÓRIO


MISSAL

CAJADO

CETRO

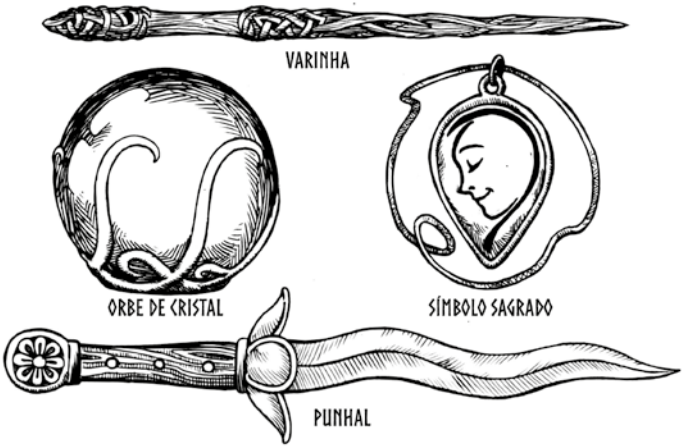
TABELA DE ITENS DE CONJURAÇÃO

Item	Custo	FN	Peso	Observações
Cajado*	50	1	2	Cajados são simplesmente bordões sintonizados a um conjurador através de sua runa pessoal. Canalizador, Cerne Arcano, Cerne Místico, Registro, Duas Mãos
Cetro**	75	3	1,5	Cetros são simplesmente clavas sintonizadas a um conjurador através de sua runa pessoal. Canalizador, Cerne Arcano, Cerne Místico, Registro
Grimório	50	2	0,5	Livro usado por conjuradores arcanos para registrar suas magias. Canalizador, Registro
Missal	50	2	0,5	Livro usado por conjuradores místicos para registrar suas magias. Canalizador; Registro
Orbe de Cristal	25	1	0,25	Um globo de cristal ou qualquer outra pedra semipreciosa com cerca de 20 cm de diâmetro. Canalizador, Foco Mágico
Punhal***	50	1	0,25	Punhais são simplesmente adagas sintonizadas a um conjurador através de sua runa pessoal. Canalizador, Cerne Arcano
Símbolo Sagrado	25	1	0,1	Um medalhão com o símbolo de uma divindade. Canalizador, Cerne Místico
Varinha	25	1	0,15	Uma pequena haste com 25 a 40 centímetros de comprimento feito de madeira nobre. Canalizador, Asseste Mágico

** Pode ser usado em combate como um Bordão; Veja as estatísticas do Bordão na descrição das armas.*

*** Pode ser usado em combate como uma Clava; Veja as estatísticas da Clava na descrição das armas.*

**** Pode ser usado em combate como uma Adaga; Veja as estatísticas da Adaga na descrição das armas.*



POÇÕES

Cada frasco de poção contém líquido suficiente para apenas um uso – geralmente 100 ml. Como algumas poções podem ter efeitos diversos se forem consumidas (ou usadas) em quantidades maiores, esse é o tamanho padrão para poções, e contêineres com quantidades maiores de poções são extremamente raros.

DESCRIÇÃO DAS POÇÕES

Item: O nome mais comum da poção.
Peso: O peso da poção, incluindo o frasco que a contém.
Custo: O custo em moedas da poção.
Aura: Todo item mágico exala uma aura mágica. Esta aura só é detectável através da magia Detectar Magia. Ela pode possuir 5 tipos de intensidade:

Nula: Itens mundanos que produzem efeitos mágicos fracos.
Fraca: Itens mágicos menores, com efeitos mágicos fracos.
Média: Itens mágicos que simulam efeitos de magias básicas.
Forte: Itens mágicos que simulam efeitos de magias avançadas
Divina: Itens criados diretamente por uma divindade, com efeitos extraordinários.

Observações: Lista os efeitos da poção (a maioria só ocorre se ela for ingerida).

TABELA DE POÇÕES

Item	Peso	Custo	Aura	Descrição
Poção Antidoto	0,12	25	Nula	Anula os efeitos de qualquer veneno natural.
Poção da Explosão	0,12	200	Fraca	Se este frasco romper, causa 10/fogo de dano em tudo e todos que estiverem a até 3 metros de distância
Poção da Restauração	0,12	120	Nula	Recupera 30 Pontos de Vida e 30 Pontos de Mana
Poção de Mana	0,12	50	Nula	Recupera 30 Pontos de Mana
Poção de Vida	0,12	50	Nula	Recupera 30 Pontos de Vida

Apêndice – Condições

*Aqui estão as descrições de todas as condições que podem afetar um personagem ao longo de suas aventuras. Algumas Habilidades descrevem seus efeitos através de condições, isso permite que a descrição das habilidades seja mais direta apenas especificando qual condição ela causa ao alvo. As condições descritas a seguir tendem a abranger o máximo de situações possível, porém o Mestre tem toda a liberdade de ajustar as condições para situações especificas que venham a ocorrer, ou até mesmo criar condições nov*as.

Amedrontado

Personagem sobe certos efeitos de medo são considerados Amedrontados, não podendo realizar nenhuma ação ofensiva – atacar, lançar magias ou usar Habilidades de Ação – contra a criatura que é a fonte de seu temor.

Atordoado

Personagens que sofrem um trauma físico considerável e repentino estarão atordoados (como uma queda, ou alguns ataques contundentes e a maioria dos danos por eletricidade). Isso lhes deixará incapazes de um controle absoluto sobre seus movimentos. Um personagem atordoado tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes.

Caído

O personagem está prostrado no chão e tem um redutor de -2 em sua Defesa contra ataques corporais e em todos os seus ataques. Um personagem Caído pode usar sua ação de movimento ou uma ação padrão para se levantar.

Cego/Invisível

Um personagem que tenha seus olhos feridos ou sua visão totalmente obstruída – devido a ambientes totalmente escuros ou tendo sido vendado – é considerado cego. Um personagem cego realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, e falha automaticamente em todos os seus testes de Armas de Distância e Percepção baseados na visão. Além disso, um personagem cego não pode usar Habilidades de Reação.

Testes para conjurar magias com alcance Pessoal são realizados normalmente, mas magias com alcance de Visão falham automaticamente.

Um personagem invisível gera os mesmos efeitos descritos acima contra todos os seus adversários, ou seja: qualquer personagem falha automaticamente em testes de Armas de Distância e Percepção baseados em visão relacionados à ele, e todos os outros testes (incluindo magias de toque) são realizados como se o atacante fosse Inapto. Além disso, é impossível lançar magias com um alcance maior do que toque contra o alvo, mas um conjurador pode realizar Magias que afetem uma área onde ele imagina que o personagem pode estar – a Magia é realizada normalmente, mas o alvo pode perfeitamente não estar dentro da área afetada, a critério do Mestre.

Distraído

O personagem está sob algum efeito que não permite que ele se concentre ou perceba adequadamente o ambiente ao seu redor. Efeitos que geram cegueira parcial – como mudanças de luminosidade bruscas ou areia nos olhos – produzem essa condição, assim como embriaguez e alguns venenos específicos e também áreas com barulho extremo – causado por algumas Músicas de Bardo ou em algumas situações extremamente específicas, como estar logo abaixo ou mesmo dentro de um sino badalando, por exemplo. Um personagem distraído realiza todos os seus testes

como se fosse Inapto, falha automaticamente ao tentar realizar Magias e não pode utilizar Habilidades de Reação.

ENREGELADO

Um personagem enregelado está sobre algum efeito de frio intenso. Exposição prolongada ao frio – meia hora sob uma nevasca ou em uma gruta de gelo ou uma hora debaixo de chuva fria – sem a proteção adequada geram efeitos de enregelamento até que o personagem possa se aquecer de alguma forma. Durante o combate, graças ao surto de adrenalina e atividade física intensa, efeitos de enregelamento se dissipam em 2 turnos. Um personagem enregelado realiza todos os seus testes como se fosse Inapto e seu deslocamento fica reduzido à metade (arredondado para cima).

FATIGADO

Sempre que, na opinião do Mestre, um personagem fizer muito esforço físico, algo que seja extremamente exaustivo, estendendo essa ação por vários turnos consecutivos. Ele deve exigir que o personagem passe em um teste de Força, a dificuldade vai depender do quão exaustiva for a ação. Em caso de uma falha ele ficara Fatigado por um número de turno igual ao número de turnos que se manteve executando a ação que causou a fadiga. Um personagem Fatigado não pode realizar nenhuma ação durante seu descanso, limitando-se a tomar fôlego.

IMUNE A [DANO]

O personagem é imune a um dos 6 tipos de dano do Mighty Blade (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e não sofre dano nenhum de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Imune à Perfuração que sofra um ataque de uma Picareta de Guerra (Dano 10/Perfuração) não sofre dano algum do ataque.

Um personagem com Imunidade a [Dano] fica Resistente a [Dano] quando for afetado por um efeito que o torne Vulnerável a [Dano], e passa a sofrer metade daquele tipo de dano.

Exemplo: Um personagem que seja Vulnerável a Frio e receba Imunidade a Frio por se tornar um Lich, por exemplo, recebe apenas Resistência a Frio no lugar de Imunidade.

INDEFESO

Alvos inconscientes (através de efeitos que os façam perder totalmente os sentidos, não apenas dormindo), totalmente contido (braços e pernas amarradas, constringido por alguém com o dobro de sua Força ou através de um Sucesso Decisivo) ou "Por Um Fio" (ver pág. 8) estão totalmente incapazes de se defender, e não têm como resistir a nenhum efeito externo. Um personagem indefeso pode sofrer morte instantânea se um oponente atacá-lo com a intenção de matar. O dano do ataque é totalmente irrelevante (uma faca cega é fatal se o opoente não pode se defender, e mesmo desarmado um personagem pode simplesmente estrangular uma vítima indefesa até matá-la).

PARALISADO

O personagem não pode se mover por conta de restrições físicas – totalmente amarrado, sendo contido por uma criatura muito mais forte, debaixo de um peso muito grande – ou mágicas. Um personagem Paralisado não pode se mover ou realizar qualquer ação exceto falar e realizar testes de Percepção – e mesmo nesse caso, ele pode ser considerado Inapto, já que não pode mover o rosto para olhar em qualquer direção, nem estender os braços para tocar em algo, por exemplo. Um personagem paralisado também é considerado Surpreso.

RESISTENTE A [DANO]

O personagem é resistente a um dos 6 tipos de danos do Mighty Blade (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e sofre apenas metade do dano (arredon-

dado para baixo) de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Resistente à Contusão que sofra um ataque de um Martelo de Guerra (Dano 10/contusão) sofre apenas 5 pontos de dano.

Resistência a [Dano] e Vulnerabilidade a [Dano] se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Vulnerável a Fogo que receba Resistência a Fogo através da magia Resistência Elemental, sofrerá dano normal por fogo até que o efeito de Resistência Elemental termine.

SURPRESO /DESPREVENIDO

Se o oponente estiver desatento ou despreparado contra um ataque, você pode rolar +1d6 em seus testes de ataque contra aquele alvo. Isso pode ocorrer de diversas formas: Um Patrulheiro escondido na copa de uma árvore mirando um urso que passa abaixo dele, um ladino com Flanquear atacando um gnoll enquanto este ataca o guerreiro, um espadachim que se aproxime sorrateiramente de um guarda, um guerreiro que decida subitamente atacar um oponente, um bardo que ataque um vigia orc adormecido...

Apenas ações físicas diretas contra o alvo recebem esse benefício – um teste de Furtividade para aliviar um nobre de suas moedas pode contar como um ataque surpresa, mas testes para se esconder de um alvo, ouvir furtivamente uma conversa e Habilidades dos tipos Magia e Música nunca recebem benefícios contra alvos Desprevenidos, já que o personagem está realizando um teste para saber se suas próprias capacidades lhe permitem atingir um resultado desejado.

Em qualquer situação que permite que se role Iniciativa, não há mais chances de que um alvo esteja desprevenido; nenhum personagem envolvido em combate é considerado Desprevenido, exceto em situações especiais, como algumas Habilidades dos Ladinos. Claro, uma magia ou efeito que faça um alvo dormir o coloca em uma situação em que ele está desprevenido – irá deixa-lo despreparado, pelo menos até ser acordado com um ataque...

Alvos dormindo, postos a ferros ou paralisados são sempre considerados Desprevenidos, mesmo que estejam em situação de combate.

VULNERÁVEL A [DANO]

O personagem é vulnerável a um dos seis tipos de danos do Mighty Blade (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e sofre o dobro do dano de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Vulnerável a Corte que sofra um ataque de um Machado Pesado (dano 12/Corte) sofre 24 pontos de dano.

Resistência a [Dano] e Vulnerabilidade a [Dano] se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Vulnerável a Fogo que receba Resistência a Fogo através da magia Resistência Elemental, sofrerá dano normal por fogo até que o efeito de Resistência Elemental termine.

Personagem: _____

Jogador: _____

Raça: _____ Classe: _____

Experiência: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Nível: _____

Motivação: _____

Mighty Blade

Desenho/Símbolo

Vida

Mana

Força

Agilidade

Inteligência

Vontade

Carga

Básica | Pesada | Máxima

Defesa

Bloqueio | Esquiva | Determinação

Ataque

Arma	Dano	Tipo

Habilidades

Nome	Dif.	Mana

Equipamento

Item	Peso	Custo